

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "BALTENT"
Reģ. Nr. 40203068277
Ģertrūdes iela 12-7,
LV-1010, Rīga, Latvija
Tel: 27775559

2. Spēles nosaukums un veids

Speed Baccarat
Spēles veids: Baccarat
Ražotājs: Amusnet Interactive Ltd

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 1.00 EUR
Maksimālā likme 500.00 EUR

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

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

5. Spēles norise

"Speed Baccarat" spēles mērķis ir uzminēt, vai paša spēlētāja (Player) vai baņķiera (Banker) kāršu kopējā vērtība būs tuvāka 9. Spēlē ir šādas likmes un funkcijas:

- Likmju veidi
- Trešās kārts noteikums
- Papildlikmes
- Rezultātu tabulas
- "Jackpot Cards Bonus" funkcija

Svarīgi:

- Spēles mērķis ir pareizi prognozēt uzvarētāja kombināciju, kuras punktu summa ir vistuvāk 9 – spēlētāja kombināciju jeb "Player's Hand", baņķiera kombināciju jeb "Banker's Hand" vai abu kombināciju vienādu vērtību jeb neizšķirtu "Tie"
- Spēle tiek spēlēta ar astoņām standarta kāršu kavām (katrā pa 52 kārtīm), un to vada dīleris, kurš dala kārtis un paziņo spēles rezultātu.

Spēles noteikumi

Likmju veidi

- Spēles mērķis ir pareizi prognozēt, kura kombinācija – “Player” vai “Banker” – iegūs punktu skaitu, kas ir vistuvāk 9, vai arī spēle noslēgsies ar neizšķirtu “Tie”.
- Vienlaicīgi veikt likmes uz “Player” un “Banker” pozīcijām nav atļauts.
- Kombinācijas kopējo vērtību veido katras kārtis punktu summa, kurā vērā tiek ņemts tikai pēdējais cipars (piemēram, $6 + 8 = 14$, kas nozīmē, ka kombinācijas vērtība ir 4 punkti). Tādējādi kopējais punktu skaits vienmēr ir robežās no 0 līdz 9.
- Kāršu mastiem nav nozīmes, un punkti tiek skaitīti šādi:
 - 10, “Jack”, “Queen” un “King” ir vērti 0 punktus.
 - “Ace” ir vērts 1 punktu.
 - Kārtis no 2 līdz 9 saglabā savu nominālvērtību.

Trešās kārts noteikums

- Ja pirmās divas kārtis dod 8 vai 9 punktus, tā ir “Natural” uzvara, un papildu kārtis vairs netiek izdalītas.
- Ja sākotnējais punktu skaits ir no 0 līdz 7, trešās kārts piešķiršanu nosaka sekojošie nosacījumi:
 - “Player Hand”: Paņem trešo kārti, ja punktu skaits ir 0–5; paliek ar esošajām kārtīm (“Stand”), ja ir 6–7.
 - “Banker Hand”: Ja “Player” neņem trešo kārti (paliek uz 6 vai 7), “Banker” paņem trešo kārti, ja tā summa ir 5 vai mazāk. Citos gadījumos “Banker” trešās kārts izspēli nosaka pēc oficiālās tabulas, kas atkarīga no “Player” trešās kārts vērtības.

Papildlikmes

- “P Pair” / “B Pair”: Likme laimē, ja attiecīgi “Player” vai “Banker” pirmās divas kārtis ir vienādas vērtības (pāris).
- “P Dragon Bonus” / “B Dragon Bonus”: Likme laimē, ja izvēlētā puse uzvar ar “Natural” kombināciju (8 vai 9 punkti) vai ar vismaz 4 punktu pārsvaru pār pretinieku.
- “P Natural 8” / “B Natural 8”: Likme laimē, ja izvēlētā puse sasniedz tieši “Natural” 8 punktu rezultātu.
- “P Natural 9” / “B Natural 9”: Likme laimē, ja izvēlētā puse sasniedz tieši “Natural” 9 punktu rezultātu.

Rezultātu tabulas

- Spēles gaitas un rezultātu vēstures tabulas tiek dēvētas par “Roadmaps”. Katru reizi, kad kārtis tiek sajauktas, tabulas tiek dzēstas un sāktas no jauna.
- “Big Road”: Galvenā tabula, kurā “Player” uzvaras tiek atzīmētas ar ziliem tukšiem aplīšiem, “Banker” ar sarkaniem tukšiem aplīšiem, bet “Tie” – ar zaļu svītru pāri pēdējam

rezultātam. Pāri tiek apzīmēti ar punktiem (zils “Player”, sarkans “Banker”), bet dzeltenais aplis norāda uz “Natural” uzvaru.

- “Bead Road”: Detalizēts sešu rindu režģis, kas parāda secīgus rezultātus ar krāsainiem aplīiem (zils – “Player”, sarkans – “Banker”, zaļš – “Tie”). Lietotājs var mainīt skatus un pietuvināt/attālināt (“Zoom-in” / “Zoom-out”) tabulu.
- “Derived Roads”: Atvasinātās tabulas (“Big Eye Boy”, “Small Road” un “Cockroach Pig”), kas analizē likumsakarības no “Big Road”. Šeit sarkanā un zilā krāsa neapzīmē puses, bet gan attiecīgi spēles tendenču stabilitāti vai haotiskumu.

“Jackpot Cards Bonus” funkcija

- “Jackpot Cards” ir nejauši aktivizējams bonuss jebkurā spēlē, kas atbalsta šo funkciju.
- Bonuss sastāv no 4 līmeņiem, kurus apzīmē kāršu masti:
 - “CLUBS” – 1. līmenis (zemākā vērtība)
 - “DIAMONDS” – 2. līmenis
 - “HEARTS” – 3. līmenis
 - “SPADES” – 4. un augstākais līmenis
- Katram līmenim spēles ekrānā tiek rādīta tā pašreizējā vērtība un valūta.
- Līguma uzkrājumi tiek veidoti no procentsummas no spēlētāja likmēm, bet nekas netiek ieturēts no paša spēlētāja likmes.
- Bonuss var tikt nejauši aktivizēts pēc jebkuras spēles raunda, kad visi laimesti ir pievienoti bilancei.
- Aktivizējot “Jackpot Cards”, automātiski tiek garantēts viens no 4 līmeņiem.
- Bonuss nepārtrauc pamata spēles gaitu.
- Spēlētājs var pabeigt bonusu jebkurā laikā, atgriežoties tajā pēc savas izvēles.
- Bonusā tiek atvērts 12 aizklātu kāršu lauks.
- Spēlētājs atver kārtis, līdz atrod 3 vienādus masta simbolus.
- Piešķirtais “Jackpot Cards” līmenis atbilst pirmajam 3-atkārtotajam mastam.
- Izmaksa atbilst summas vērtībai tieši atklāšanas brīdī.
- Lai pabeigtu bonusu, spēlētājam jāspiež “Collect”, un laimests tiks pievienots bilancei.
- Jo lielāka kvalificējošā likme, jo augstāka iespēja nonākt bonusā un iegūt augstāku līmeni.

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

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir saskaņā ar Spēles Noteikumiem liekot likmi, paredzēt vai uzvarēs Spēlētāja vai Bankas kombinācija, vai iznākums būs neizšķirts.

BET	PAYOUT
Player	1:1
Banker	0.95:1

Tie	8:1
P/B Natural 8	8:1
P/B Natural 9	8:1
P/B Pair	11:1
P/B Dragon Bonus	natural win 1:1 natural tie PUSH win by 9 non-natural 30:1 win by 8 non-natural 10:1 win by 7 non-natural 6:1 win by 6 non-natural 4:1 win by 5 non-natural 2:1 win by 4 non-natural 1:1

Spēles teorētiskais atdeves procents (RTP): 98.94%

Maksimālā laimesta summa ir ierobežota ar maksimālo iespējamo laimestu spēlē, bet nepārsniedzot 250 000 EUR apmēru. Ja raunda kopējais laimests sasniedz 250 000 EUR apmēru, raunds beidzas nekavējoties un tiek piešķirts maksimālais laimests un visas atlikušās papildspēles tiek izbeigtas.

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

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā.

8. Termins, 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 kā divos maksājumos.

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, Ģertrūdes iela 12-7, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājaslapā 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

Spēlētājiem tiek nodrošināta iespēja sekot savam konta atlikumam un izmantot atbildīgas spēlēšanas rīkus, lai kontrolētu savus spēlēšanas paradumus.