

SIA LVBet
LV50203083121
Rīga, Skanstes iela 50, LV-1013
+371 23114561



Spēles noteikumi

Spēles nosaukums: First Person Craps TM

Spēles izstrādātāja nosaukums: Evolution Gaming

Spēles veids: Tiešsaistes galdu spēle.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 0,50 EUR.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 1000 EUR.

Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē atverot adresi <https://lvbet.lv> un pēc tam nospiežot ikonu "KAZINO" spēlētājs nokļūst lapā "<https://lvbet.lv/casino>", kur spēle tiek palaista, nospiežot uz attiecīgās spēles ikonas.

Spēles apraksts

1. 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.

2. 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.

OFF

LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	
4	5	6	8	9	10	
WIN	WIN	WIN	WIN	WIN	WIN	

ON

LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	LOSE	
4	5	6	8	9	10	
WIN	WIN	WIN	WIN	WIN	WIN	

Spēles gaita sākas ar Come Out metienu (OFF) ar Pass Line vai Don't Pass pamatlīkmēm. 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, tiek atgrieztas jūsu likmes un spēle tiek pabeigta. Jebkurā gadījumā likmes iznākums ir izlemts, un sākas jauns Come Out metiens.

Ja tiek uzņemts 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 uzņemtajam punktu kopskaitam vai izcelts. Spēle paliks Point metienu posmā, līdz tiks uzņemts punktu kopskaits 7 vai tiks vēlreiz uzņemts 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 uzņemto 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.



PIEZĪME: Lai apgūtu Craps savā tempā interaktīvā veidā, uzklikšķiniet/pieskarieties Craps izvēlnes ikonai un atlasiet „CRAPS PAMĀCĪBA“.

3. 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 uzņemts punktu kopskaits 7 vai tāds pats izvēlētais vai izlemtais Point skaitlis.

A. 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 uzņemts tāds pats Point skaitlis kā pirms 7.

B. 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 uzņemts 12 (jūs saņemat atpakaļ savu likmi). Ja uz abiem kauliņiem uzmet 7 vai 11, jūs zaudējat. Jūs uzvarat Point metienā, ja uz abiem kauliņiem tiek uzņemts 7, pirms tiek uzņemts tāds pats Point skaitlis.

C. 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 uzņemts 7 vai 11, un zaudē, ja tiek uzņemts punktu kopskaits 2, 3 vai 12. Ja tiek uzņemts jebkurš cits punktu kopskaits (4, 5, 6, 8, 9 vai 10), jūsu čipi tiek pārbīdīti uzņemtajā skaitļa apakšējā, kreisajā stūrī, lai atzīmētu Point skaitli. Jūs uzvarat, ja pirms 7 vēlreiz tiek uzņemts tāds pats Point skaitlis.

D. 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 uzņemts 2 vai 3, un iznākums ir neizšķirts, ja tiek uzņemts 12 (jūs saņemat atpakaļ savu likmi). Ja uz abiem kauliņiem uzmet 7 vai 11, jūs zaudējat. Ja tiek uzņemts jebkurš cits punktu kopskaits (4, 5, 6, 8, 9 vai 10), jūsu čipi tiek pārbīdīti uzņemtajā punktu kopskaita augšējā, kreisajā stūrī, lai atzīmētu Point skaitli. Jūs uzvarat, ja

uzmetat punktu kopskaitu 7 pirms Point skaitļa atkārtotas uzmešanas.

E. 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. Maksimālā „Odds“ likme ir atkarīga no likmju limitos norādītā reizinātāja, un to attiecīgi sareizina ar jūsu izdarīto Pass Line vai Come likmi.

F. 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. Maksimālā „Odds“ likme ir atkarīga no likmju limitos norādītā reizinātāja, un to attiecīgi sareizina ar jūsu izdarīto Don't Pass vai Don't Come likmi.

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

H. Place to Lose (Zaudēs) – jūs izdarāt likmi uz to, ka 7 tiks uzņemts 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 uzņemts pirms šī skaitļa.

I. 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 uzņemts precīzs pāris. Šīs likmes zaudē, ja tiek uzņemta 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). Varat izdarīt likmi uz visiem Hard skaitļiem, likmju režģī noklikšķinot uz/pieskaroties „HARDWAYS“. Likmes tiks izdarītas, ja ir pietiekams konta atlikums un nav sasniegts maksimālais likmju limits.

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. Varat izdarīt visas viena metiena likmes, likmju režģī noklikšķinot uz/pieskaroties „ONE ROLL“. Likmes tiks izdarītas, ja ir pietiekams konta atlikums un nav sasniegts maksimālais likmju limits.

J. 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.

K. Seven – šī likme attiecas uz jebkuru uzņemto kombināciju ar rezultātu 7 (1 un 6, 2 un 5 utt.).

L. Craps – šī likme attiecas uz jebkuriem Craps skaitļiem ar punktu kopskaitu 2, 3 vai 12.

M. Crap 2 – izdariat likmes uz precīzu punktu kopskaitu 2.

N. Crap 3 – izdariat likmi uz precīzu punktu kopskaitu 3.

O. Crap 12 – izdariat likmi uz precīzu punktu kopskaitu 12.

P. Eleven – izdariat likmi uz precīzu punktu kopskaitu 11.

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

4. Laimesti

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

LIKME	LAIMESTS
Pass Line / Don't Pass	1:1
Come / Don't Come	1:1
Take Odds Pass Line / Come 4 vai 10	2:1 3:2

5 vai 9 6 vai 8	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
Hard 4 vai 10	7:1
Hard 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

Darbības traucējumi anulē visus laimestus un spēles.

5. Mani skaitļi

Spēlējot spēli, ir redzams visu iespējamo divu kauliņu metienu rezultātu saraksts (punktu kopskaits: 2–12). Izdarot likmi, tiks iezīmēts attiecīgais kauliņu punktu kopskaits, kas nepieciešams, lai uzvarētu šajā likmes pozīcijā. Tiks parādīti arī iespējamie laimesti vai zaudējumi katram kauliņu punktu kopskaita variantam.

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

Varat izdarīt likmi arī tieši no tabulas „Mani skaitļi”. Atlasiet IZVĒLNĒ opciju „Mani skaitļi”, un parādīsies skaitļu saraksts. Pieskarieties skaitlim, ja vēlaties izdarīt likmi uz atbilstošajām likmju pozīcijām.

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

6. Paturēt uzvarējušās likmes

Funkcija „Paturēt uzvarējušās likmes” ļauj jums pielāgot likmju izdarīšanas procesu pie Craps galda. Lai to ieslēgtu vai izslēgtu, noklikšķiniet/pieskarieties Craps izvēlnes pogai.

- Ja funkcija „Paturēt uzvarējušās likmes” ir IESLĒGTA, uzvarējusī likme nākamajā metienā tiks automātiski novietota tajā pašā likmes pozīcijā. Ja notiek atvienošāns un savienojums ar spēli tiek atjaunots, šis iestatījums paliek aktīvs.

- Ja funkcija „Paturēt uzvarējušās likmes” ir IZSLĒGTA, sākotnējā likme, kas atradās uzvarējušajā likmes pozīcijā, tiks pieskaitīta jūsu konta atlikumam.

7. 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 pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtību sedz jūsu pašreizējais konta atlikums.

Kad esat izvēlējušies čipu, izdariat savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskaroties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēta 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/pieskaroties 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.

8. Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērta logs, kas parāda visus aktīvos spēļu raundus, kuros esat piedalījušies, 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.

9. 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.

10. Atbildīga spēlēšana

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

11. Spēles numurs

Katrs spēles raunds (kauliņu metiens) 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.

12. Atvienošanās politika

Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad likme ir izdarīta, taču pirms noklikšķināta/nospiesta poga „MEST“, un savienojums netiek atjaunots 20 minūšu laikā, jūsu likme tiek atgriezta.

Ja notiek atvienošanās, kad noklikšķināta/nospiesta poga „MEST“, un savienojums netiek atjaunots 20 minūšu laikā, jūsu izdarīto likmju iznākums tiek izņemts un spēles posms tiek atjaunināts jūsu prombūtnē. Kad savienojums tiek atjaunots, jūs varat apskatīt likmju rezultātus Vēstures logā.

Lūdzu, ņemiet vērā, ka, pat ja esat pie galda, taču nespēlējat (neizdarāt vai nemaināt likmi, un nenoklikšķināt/nenospiežat pogu „MEST“), to uzskata par atvienošanos.

13. Kāršu jaukšana

Kārtis tiks sajauktas pirms katra spēles raunda

14. Vairāk spēļu

Pogu „Spēlēt Live“ var izmantot jebkurā brīdī.

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

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav naudas līdzekļu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli.

Laimesta saņemšanas norise

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta LV BET kontā.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no pieejamajiem maksājuma veidiem klienta kontā.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos 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, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību.

Mēs nodrošinām laimestu izmaksu spēlētājam saskaņā ar juridiskajām normām, ņemot vērā turpinājumā norādītās prasības:

- (a) laimesti, kas nepārsniedz 720 eiro, tiek izmaksāti nekavējoties;
- (b) laimesti no 720 eiro līdz 14 300 eiro tiek izmaksāti 24 stundu laikā;
- (c) laimesti, kas pārsniedz 14 300 eiro, tiek izmaksāti 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: Skanstes iela 50, Rīga LV-1013) vai iesniegt elektronisku iesniegumu nosūtot to uz Atbalsta dienesta e-pasta adresi - support@lvbet.lv.

15 dienu laikā SIA „LVBet” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi uz norādīto adresi iesniegumā.