

SIA „JOKER LTD.”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Live **Andar Bahar** noteikumi
EZUGI spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes videospēle ar LIVE dīleri.
Spēles laimesta kopsumma svārstās no 90,09% līdz 93,99 %

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme vienai izspēlei, spēles gājienam	1.00 EUR
Maksimālā likme vienai izspēlei	50.00 EUR

Spēles norises apraksts

"Andar Bahar" ir spēle, kas tiek balstīta uz tradicionālu Indijas kāršu speli, kas ir vienkārša, saistoša un piedāvā dāsnus koeficientus.

Spēlē atrodas trīs zonas – Andar, Bahar un Džokera zona. Spēlētājs var izvēlēties veikt likmi uz Andar, Bahar, Džokeru vai uz kopējo kāršu skaitu, kas tiks izdalītas.

1. Termini:

1.1. Likmju likšanas raunds – likmju pieņemšanai veltītais laiks.

1.2. Likmes koeficients – skaitliskā izteiksme, kas noteikta, pamatojoties uz iznākuma matemātisko varbūtību, kas tiek reizināta ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestu.

1.3. Vērtība – kartes vieta vienas un tās pašas masts ietvaros (piem. Divnieks, Kalps, Dūzis), kur Divnieks ir viszemākā kārs, bet Dūzis – visaugstākā.

1.4. Masts – viena no četriem kāršu veidiem (Ercens, Pīķis, Krusts un Kārvs).

1.5. Kava - 52 (piecdesmit divu) kāršu komplekts, kas sastāv no trīspadsmit katras masts kārtīm (divnieks, trijnieks, četrnieks, piecinieks, sešinieks, septītnieks, astotnieks, deviņnieks, desmitnieks, Kalps, Dāma, Karalis, Dūzis).

1.5. Kārta - viena kāršu izdalīšana, kas sākas ar likmju likšanas raundu un beidzas, kad dīleris paziņo rezultātu.

1.6. Likmju likšanas rezultāts – iespējamā vienas kārtas rezultāta interpretācija, kas izteikta likmes koeficientos, pamatojoties uz iznākuma matemātisko varbūtību.

1.7. Likmju likšanas iespējas – visu spēlētāja rīcībā esošo likmju likšanas rezultātu saraksts.

1.8. Andar– viena no divām spēles zonām, kas ir atzīmēta attēlā un uz kuras dīleris izdala kārtis ar seju uz augšu.



1.9. Bahar – viena no divām spēles zonām, kas ir atzīmēta attēlā un uz kuras dīleris izdala kārtis ar seju uz augšu.



1.10 Džokers – pirmā uz galda izdalītā kart ar seju uz augšu, kas norāda kartes vērtību, kurai Andar un Bahar zonas cenšas pielīdzināt.



2. Noteikumi:

2.1. Spēlē ir divas zonas - Andar zona un Bahar zona. Uzvar tā zona, kura pirmā saņem tādas pašas vērtības kārti kā Džokera kārts.

2.2. Kāršu dalīšana:

2.2.1. Dīleris izdala pirmo kārti no kavas augšdaļas atklātā veidā Džokera kārtij paredzētajā vietā.

2.2.2. Dīleris izdala otro kārti no kavas augšdaļas atklātā veidā Andar vai Bahar zonā atkarībā no tā, kādas krāsas bija Džokera kartes masts:

2.2.2.1. Ja Džokera masts ir melna (Pīķi vai Krusts), tad otrā kārts tiek izdalīta Andar zonā.

2.2.2.2. Ja Džokera masts ir sarkana (Ercens vai Kārvs), tad otrā kārts tiek izdalīta Bahar zonā.

2.2.3. Trešā un sekojošās kartis tiks izdalītas atklāta veida pēc kārtā katrā zonā (piem., ja otrā kārts tika izdalīta Andar zonā, tad trešā kārts tiks izdalīta Bahar zonā).

2.2.4. Kāršu dalīšana beidzas, kad Andar vai Bahar zona saņem tādas pašas vērtības karti kā Džokera kārts.

3. Spēles norise:

3.1. Likmju likšanas raunds – likmes iespējams veikt pirms ir izdalītas kartis.

3.2. Pēc likmju likšanas raunda, dīleris izdala kārtis (skatīt p. 2.2. „Kāršu dalīšana”).

3.3. Kāršu dalīšanas raunda rezultātu paziņošana. Tiklīdz kāršu dalīšana ir pabeigta, tiek noteikts raunda rezultāts, aprēķināti laimesti un sākas jauns spēles raunds.

3.4. Kāršu jaukšana :

3.4.1. Pirms katra raunda kāršu kava, kas tiks izmantota spēles raundā, tiek sajaukta.

3.4.2. Raunda beigās dīleris savāc izmantoto kāršu kavu kura tiks sajaukta.

4. Likmju robežvērtības:

4.1. Maksimālos un minimālos likmju likšanas ierobežojumus nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpašie gadījumi:

5.1. Atceltas spēļu kārtas. „Andar Bahar” spēles kārtas var tikt atceltas, ja:

5.1.1. Skeneris nevar noskenēt kārti, vai arī tā rādījumi nesakrīt ar kārti, kas atrodas uz galda.

5.1.2. Kārts vai kārtis parādās nepareizā vietā vai tiek sajauktas.

5.1.3. Rodas tehniskas problēmas (interneta savienojuma problēmas, tehniskas kļūmes studijā vai dīlera kļūdas).

5.1.4. Dīlera kļūdas, kas var atcelt spēles kārtu:

5.1.4.1. Mainīta kāršu dalīšanas kārtība (skatīt p. 2.2. Kāršu dalīšana)

5.1.4.2. Kārts vai kārtis ir atzīmētas vai bojātas.

5.1.4.3. Kārts vai kārtis nokrīt no galda vai nav redzamas ekrānā dīlera kļūdas dēļ.

5.1.4.4. Kārts vai kārtis kavā ir pagrieztas ar attēlu/skaitli uz augšu, un nepareizas sajaukšanas dēļ ir redzams attēls/skaitlis.

5.1.4.5. Dīleris ir nepareizi noskenējis kārti vai kārtis, un skenera rādījumi nesakrīt ar kārtīm, kas atrodas uz galda.

5.1.4.6. Dīleris izņem kārti no jaunas kavar un parāda to atklāta veidā pirms likmju likšanas laiks nav beidzies.

5.1.5. Ja kārtā ir atcelta, visas likmes kļūst nederīgas un tiek atgrieztas spēlētājam (likmes koeficients ir 1).

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Spēle notiek 24 stundas diennaktī, pēc pieprasījuma notiek tehniskās apkopes pārtraukumi, tomēr viss pārējais, ieskaitot dīleru un kāršu nomainīšanu, tiek rādīts visiem tiešraidē.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

- 7.1. 2 x 24 (divdesmit četru) kāršu kavas. Katrai kārtij ir unikāls svītru kods.
- 7.2. Lai skenētu kāršu svītru kodu, tiek izmantots galdā integrēts kāršu skeneris.
- 7.3. Lai sajauktu kāršu kavu, tiek izmantota galdā integrēta kāršu sajaukšanas iekārta.
- 7.4. Sadalošā kārts tiek izmantota kavas apakšējās kārts aizklāšanai.
- 7.5. Galds ar trim atzīmētām zonām, kur novietojamas Džokera, Andar un Bahar kārtis.
- 7.6. Konteineris ar sajauktām kārtīm, no kura dīleris izdala kārtis.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Izvēlieties likmes vērtību:



- Kā alternatīvu var izmantot piedāvātās opcijas ātrai likmes veikšanai: -Nospiediet +1 un likmes vērtība būs 1.00 EUR
- Pēc tam nospiediet +3 un likmes vērtība būs 4.00 EUR (1+3) - Utt.

1.1. Veiciet likmi uz iznākumu Andar zonā, Bahar zonā, uz to kāda būs Džokera kārts vai uz to, cik kārtis būs izdalītas.

Bets	Card Count	Joker Card
★ Andar		
★ Bahar		
Bets	Card Count	Joker Card
★ Dealt cards count: 1-5		
★ Dealt cards count: 6-10		
★ Dealt cards count: 11-15		
★ Dealt cards count: 16-25		
★ Dealt cards count: 26-30		
★ Dealt cards count: 31-35		
★ Dealt cards count: 36-40		
★ Dealt cards count: 41-49		

Bets	Card Count	Joker Card
★ JOKER card will be RED ♠♥		
★ JOKER card will be BLACK ♠♣		
★ JOKER card will be HEART ♥		
★ JOKER card will be SPADE ♠		
★ JOKER card will be DIAMOND ♦		
★ JOKER card will be CLUB ♣		
★ JOKER card value will be LESS than 8		
★ JOKER card value will be 8		
★ JOKER card value will be MORE than 8		

1.2. Ja ir nepieciešams izdzēsts ievadīto likmes apmēru, izmantojiet "C" pogu.

1.3. Ja ir nepieciešams atcelt izvēlēto likmi, nospiediet "X" pogu.

1.4. Nospiediet "Place bet" pogu.

1.5. Uzraksts “Bet accepted” nozīmē, ka likme tika veiksmīgi pieņemta.



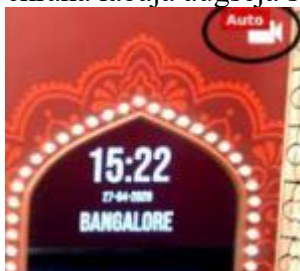
1.6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir izvēlēties derību kategoriju un uzlikt likmi uz izvēlētu izlozes iznākumu. Ja izlozes rezultātā iestājas notikums, uz kuru veikta likme, spēlētājs saņem laimestu.

Spēles vadība izmantojot grafisko lietotni

Lietotājiem, kuriem ir lēns interneta savienojums vai ir ierobežots izmantojamo datu apjoms, tiek piedāvāta opcija spēlēt, izmantojot grafisko spēles lietotni.

Lai pārslēgtu spēles režīmu uz grafisko, ir nepieciešams nospiest kameras simbola ekrāna labajā augšējā stūrī.



Pēc pogas nospiešanas, video-spēle pārslēgsies uz grafisko versiju.



Lietotājs var veikt likmes kā aprakstīts punktā “Spēles vadība” vai izmantot likmju pogas uz ekrāna.

Kad dīleris noskenēs kārti, tā parādīsies attēla veidā uz ekrāna un tāda veidā lietotājs saņems to pašu informāciju par spēles norisi, kādu saņem lietotāji, kas skatās video.



Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai arī spēlētājs vēlas beigt spēli.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā bankas kontā, ir attiecīgi jāaizver spēles logs un jāpārskaita nauda no spēlētāja konta sadaļas „Balance”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 euro, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 euro, izmaksā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos; pirmo maksājumu 30% apmērā no laimesta izmaksā 15 dienu laikā, bet otro maksājumu 70% apmērā izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā.

Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt sūdzību:

- biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 personīgi uzņēmuma birojā Rīgā, Katrīnas ielā 12;
- nosūtīt rakstiskā formā uz uzņēmuma biroju Rīgā, Katrīnas ielā 12, LV-1045;
- nosūtīt uz e-pastu info@synottip.lv.

Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 20200693, izņemot pretenzijas, kas ir saistītas ar naudas līdzekļu atgūšanu, tiek izskatītas rakstiski iesniegtā formā.

Sūdzības tiek izskatītas 15 dienu laikā un uz tām tiek sniegta atbilde.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.