

**SIA „JOKER LTD”**  
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251  
Spēles **Baccarat** noteikumi  
HGMT Ltd spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes spēļu automātu videospēle.

Tiešas izvēles spēļu automāts.

Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir no 85.65 līdz 98.89%.

**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	0.10 EUR
Maksimālā likme	10 000.00 EUR

Spēles norises apraksts

**Izmaksu noteikumi**

- Tiek salīdzināta **Spēlētāja** un **Bankas** kombināciju vērtība atbilstoši punktu skaitīšanas noteikumiem un kombinācija, kuras vērtība ir tuvāk 9, uzvar.

**Regulāro izmaksu apraksts**

- Spēlētāja laimests veidojas no spēlētāja likmes un likmes reizinātāja, kas tika piešķirts par pareizo minējumu pirms spēlētājs nospieda pogu BET.
- Laimests tiek izmaksāts tikai tad, ja tika veikta likme uz pusi, kuras kombinācijas kopējā vērtība spēles beigās ir tuvāk 9.



*Piemērs:* Tiek veikta likme 1.20 EUR uz banku. Bankas punktu skaits ir tuvāk 9, nekā spēlētājam, tādēļ banka uzvar.

Spēles norise un noteikumi

- Spēlē ir vairākas papildus funkcijas, kas var tikt aktivizētas spēles laikā un pilnā apmērā izskaidrotas zemāk.

- **BACCARAT** tiek spēlēts ar astoņiem kāršu komplektiem (katrā 52 spēļu kārtis), kuri pirms katras spēles tiek samaisīti.
- Spēles mērķis ir, liekot likmi, paredzēt vai uzvarēs **Spēlētāja** vai **Bankas** kombinācija.
- **Spēlētājs** var likt likmi arī uz neizšķirtu iznākumu.
- **Spēlētājam** un **Bankai** tiek izdalītas 2 vai trīs kārtis.
- Trešā kārts tiek ņemta tikai atbilstoši **Trešās kārts noteikumiem**.

### Punktu skaitīšanas noteikumi

- Ciparu kārtis 2-9 tiek skaitītas atbilstoši vērtībai.
- Bilžu kāršu un desmitnieku vērtība ir 10.
- Dūžu vērtība ir 1.
- Ja kombinācijas kāršu vērtību summa ir 10 vai vairāk, no kombinācijas kāršu vērtību summas tiek atskaitīts 10 (*piemēram*: 8+5=13, kas kļūst par 3).

### Trešās kārts noteikumi

- Ja **Spēlētājam** vai **Bankai** ir 8 vai 9 (kombinācija tiek saukta „*natural*”), gan **Spēlētāja** gan **Bankas** kombinācija paliek – vairs netiek ņemtas papildus kārtis.
- Šis noteikums ir primārs, salīdzinot ar visiem citiem.
- Ja ne **Spēlētājam**, ne **Bankai** nav 8 vai 9:
  - Ja **Spēlētājam** uz pirmajam divām kārtīm kombinācijas vērtība ir 0-7, Spēlētājam tiek dalīta trešā kārts;
  - Ja **Spēlētājam** ir izdalīta trešā kārts, **Spēlētāja** trešās kārts vērtība un **Bankas** kombinācijas vērtība uz divām pirmajām kārtīm nosaka, vai **Bankai** tiks ņemta trešā kārts;
  - Ja **Spēlētājam** uz pirmajam divām kārtīm kombinācijas vērtība ir 6-7, **Spēlētājs** paliek;
  - Ja **Spēlētājs** paliek uz pirmajam divām kārtīm, **Bankai** tiek ņemta trešā kārts, ja **Bankas** kombinācijas vērtība uz pirmajām divām kārtīm ir 0-7.
- **Spēlētājam** jāņem kārts:

Ja spēlētāja divu kāršu punktu summa ir:	Darbība
0, 1, 2, 3, 4, 5	Spēlētājam jāņem kārts
6, 7	Spēlētāja rokai jāpaliek uz vietas
8, 9 („dabiskā” roka)	Abām rokām jāpaliek uz vietas

- **Baņķierim** jāņem kārts:

Baņķiera sākotnējās divas kārtis	Spēlētājam izdalītās trešās kārts vērtība										
	Nenem trešo kārti	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
1	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
2	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
3	J	J	J	J	J	J	J	J	J	N	J
4	J	N	N	J	J	J	J	J	J	N	N
5	J	N	N	N	N	J	J	J	J	N	N
6	N	N	N	N	N	N	N	J	J	N	N
7	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
8	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
9	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N

J – Jāņem; N – Neņem

## Likmju un izmaksu noteikumi




BACCARAT var likt likmi uz **Spēlētāja** (PLAYER) vai/un **Baņķieri** (BANKER) uzvaru vai/un **Neizšķirtu** (TIE). Kad spēle atbilstoši Trešās kārts noteikumiem beigusies, tiek izmaksātas laimējušās likmes saskaņā ar izmaksu tabulu.

## Pamatlikmju noteikumi


- Likme uz spēlētāju – izmaksa 2x no likmes;
- Likme uz Baņķieri – izmaksa 1.95x no likmes;
- Likme uz Neizšķirtu – izmaksa 9x no likmes.


## Spēles vadība


1.  Lai mainītu likmes vērtību, jānospiež **BET AMOUNT** izvēlne.

2.  Lai izvēlētos uz ko likt likmi:

3.  Klikšķinot uz **BET** pogas, sākas spēles rounds.

4.  Lai nodzēstu iepriekšējā griezienā veikto likmi, jānospiež **CLEAR** poga.

5.  Lai nodzēstu pēdējo uzspiesto likmi, jānospiež **UNDO** poga.

6.  Spēlētājs var spēlēt automātisko spēli, izvēloties **AUTO** izvēlni.

### 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 „Bilance”.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 EUR, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 EUR, bet nepārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 EUR, 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 [joker@joker.lv](mailto:joker@joker.lv). Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 67321251, 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.