

**SIA „JOKER.LV”**  
**reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544**  
Spēles **First Person Craps** noteikumi  
Evolution Malta Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes kauliņu videospēle.  
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 83.33% - 99.17%.

**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	0.50 EUR
Maksimālā likme	1000.00 EUR

Spēles norises apraksts un noteikumi

**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.

**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 metamie 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 izlemtais *Point* skaitlis.
3. Viena metiena likmēm iznākums ir zināms pēc katra metiena.

### Vairāku metienu likmes



Likmes nosaukums	Likmes apraksts
<b>Pass line</b>	Likme tiek uzvarēta, ja abu kauliņu kopskaits ir 7 vai 11. Likme tiek zaudēta, ja kopskaits ir 2, 3 vai 12. Tiek uzvarēts <i>Point</i> metiens, ja tiek uzņemts tāds pats <i>Point</i> skaitlis kā pirms 7.
<b>Don't pass</b>	Likme tiek uzvarēta, ja summa ir 2 vai 3, taču ja summa ir 12, <i>Don't pass</i> likmes iznākums ir neizšķirts un likme tiek atgriezta. Ja rezultāts ir 7 vai 11, likme tiek zaudēta. Tiek uzvarēts <i>Point</i> metiens, ja uz abiem kauliņiem tiek uzņemts 7, pirms tiek uzņemts tāds pats <i>Point</i> skaitlis.
<b>Come</b>	Likme pieejama tikai <i>Point</i> metienu posmā. Šajā metienu posmā var izdarīt tik <i>Come</i> metienu, cik vēlaties. <i>Come</i> likme uzvar, ja ir uzņemts 7 vai 11, un zaudē, ja tiek uzņemts 2, 3 vai 12. Ja tiek uzņemts jebkurš cits skaitlis (4, 5, 6, 8, 9 vai 10), čipi tiek pārbīdīti uzņemtajam skaitļa apakšā, kreisajā stūrī, lai atzīmētu <i>Point</i> skaitli. Likme tiek uzvarēta, ja tiek uzņemts punktu kopskaits 7 pirms tiek uzņemts tāds pats <i>Point</i> skaitlis.
<b>Don't come</b>	Likme pieejama tikai <i>Point</i> metienu posmā. Šajā metienu posmā var izdarīt tik <i>Come</i> metienu, cik vēlaties. <i>Come</i> 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 jebkurš cits skaitlis (4, 5, 6, 8, 9 vai 10), čipi tiek pārbīdīti uzņemtajam skaitļa augšējā, kreisajā stūrī, lai atzīmētu <i>Point</i> skaitli. Likme tiek uzvarēta, ja tiek uzņemts punktu kopskaits 7 pirms tiek uzņemts tāds pats <i>Point</i> skaitlis.
<b>Take odds</b>	Šī likme ir pieejama tikai <i>Pass line</i> un <i>Come</i> likmēm, kam ir izņemts <i>Point</i> skaitlis. Blakus likmei uzrādīsies likmes pozīcijas aplis, kas norādīs, ka var izdarīt šo likmi. <i>Take odds</i> likmei tiek izmaksāts izņemtajam <i>Point</i> skaitļa faktiskā laimests koeficients attiecībā pret 7. Šī likme uzvar kopā ar <i>Pass line</i> vai <i>Come</i> likmi. Maksimālā likme ir atkarīga no likmju limitos norādītā reizinātāja, kas tiek sareizināts ar veikto <i>Pass line</i> vai <i>Come</i> likmi.
<b>Lay odds</b>	Likme ir pieejama tikai <i>Don't pass</i> vai <i>Don't come</i> likmēm, kam ir izņemts <i>Point</i> skaitlis. Blakus likmei uzrādīsies likmes pozīcijas aplis, kas norādīs, ka var izdarīt šo likmi. Šai likmei izmaksā faktisko laimesta koeficientu attiecība pret izņemto <i>Point</i> skaitli un tā uzvar kopā ar <i>Don't pass</i> vai <i>Don't come</i> likmi. Maksimālā likme ir atkarīga no likmju limitos norādītā reizinātāja, kas tiek sareizināts ar veikto <i>Don't come</i> vai <i>Don't pass</i> likmi.
<b>Place to win</b>	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 jānospiež <i>Win</i> .
<b>Place to lose</b>	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 jānospiež <i>Lose</i> .

<b>Hardways</b>	Likme tiek veikta uz jebkuru vai visiem <i>Hardways</i> 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 skaitlis 7 vai jebkura kombinācija, kas nav pāris.
-----------------	---

 <p><b>Viena metiena likmes</b></p>	
Likmes nosaukums	Likmes apraksts
<b>Field</b>	Likme tiek veikta uz jebkuru punktu kopskaitu 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12. Laimests tiek izmaksāts ar koeficientu 1:1, izņemot punktu kopskaitu 2 un 12, kuru laimestus izmaksā ar koeficientu 2:1.
<b>Seven</b>	Likme tiek veikta uz jebkuru uzņemto kombināciju ar rezultātu 7.
<b>Craps</b>	Likme tiek veikta uz jebkuriem <i>Craps</i> skaitļiem ar punktu kopskaitu 2, 3 vai 12.
<b>Crap 2</b>	Likme tiek veikta uz precīzu punktu kopskaitu 2.
<b>Crap 3</b>	Likme tiek veikta uz precīzu punktu kopskaitu 3.
<b>Crap 12</b>	Likme tiek veikta uz jebkuru uzņemto kombināciju ar rezultātu 12.
<b>Eleven</b>	Likme tiek veikta uz jebkuru uzņemto kombināciju ar rezultātu 11.
<b>C*E</b>	Šī likme attiecas uz jebkuru <i>Craps</i> punktu kopskaitu (2, 3 un 12) un likmi uz <i>Eleven</i> (11). Ja tiek uzņemti jebkuri <i>Craps</i> skaitļi, laimests tiek izmaksāts ar koeficientu 3:1, bet ja tiek uzņemts 11, laimests tiek izmaksāts ar koeficientu 7:1.

### Izmaksu noteikumi





Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir prognozēt metiena iznākumu. Likmi jāveic, balstoties uz savu prognozi.

LIKME	LAIMESTS
Pass Line / Don't Pass	1:1
Come / Don't Come	1:1
Take Odds Pass Line / Come	2:1
4 vai 10	3:2
5 vai 9	6:5
6 vai 8	
Lay Odds Don't Pass / Don't Come	1:2
4 vai 10	2:3
5 vai 9	5:6
6 vai 8	
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	1:1
3, 4, 9, 10, 11	2:1
2 vai 12	
Seven	4:1
Craps	7:1
Crap 2	30:1
Crap 3	15:1
Crap 12	30:1
Eleven	15:1
C · E	3:1
2, 3, 12	7:1
11	

## Spēles vadība



- Lai izvēlētos spēles žetona vērtību, spēlētājam ir jāklikšķina uz žetoniem.
- Spēlētājam jāklikšķina uz laukuma pozīcijas, kur viņš vēlas likt likmi tik reizes, cik izvēlētajās denominācijās žetonus viņš vēlas uzlikt.
- Lai noņemtu tikai pēdējo uz galda uzlikto žetonu, likmi, spēlētājam ir jāspiež  poga.
- Lai sāktu spēlēt, spēlētājam jāspiež  pogu.
- Lai dubultotu jau uzlikto likmi visās pozīcijās, spēlētājam jāizmanto  poga.
- Lai izvēlētos iepriekšējās spēles žetonu likmi uz tiem pašiem likmes laukiem, spēlētājam jāizmanto  poga.

## 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 office@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 25757544, 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.