

SIA „JOKER LTD”
Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles 6+ Poker noteikumi
Betgames.tv spēles programma

“6+ Poker” (arī sauc par “Short-Deck Hold’em”) ir tiešraides spēle, kuras noteikumi un spēles process ir līdzīgs vispopulārākajai pokera spēlei – “Texas Hold’em Poker”.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

SPĒLES PROCESS

Spēle tiek spēlēta starp divām pusēm - spēlētāju un dīleri.

Spēles gaitā katra puse vēlas iegūt labāko piecu kāršu pokera kombināciju no jebkuras septiņu kāršu kombinācijas (piecas kopējās kārtis plus divas kārtis, kuras tiek izdalītas spēlētājam).

Poker 6+ spēle tiek izspēlēta ar 36 karšu kavu, kurā nav divnieku, trijnieku, četrinieku un piecinieku. Tas maina kombināciju iespējamību un maina uzvarošās rokas.

Šajā spēlē flush rangs ir augstāks nekā full house un trīs vienādas (three of kind) augstāks par straight.

Tāpat kā tradicionālās pokera spēles, dūži ir visaugstākā kārts un var dot gan zemu, gan augstu kombināciju. Piemēram, zemākais - A-6-7-8-9 un augstākā 10-J-Q-K-A.

KĀ VEIKT LIKMI?

1. Ienāciet savā kontā.
2. Nepieciešamības gadījumā veiciet iemaksu savā kontā.
3. Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu.
4. Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā “Summa”.
5. Spiediet pogu “Veikt likmi”.
6. Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “Likme sekmīga”.
7. Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem. Nav iespējams kombinēt (veikt atkārtoti) TIEŠRAIDES SPĒĻU likmes.
8. Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “Rezultāti”.

The screenshot shows the 'Results' page for 'Bet On Poker'. At the top, there are navigation icons and three live game buttons: 'WAR OF BETS LIVE', 'BET ON POKER LIVE', and 'BACCARAT LIVE'. Below this is a 'Results' section with a 'FILTER' button. There are three input fields: a date selector set to 'GMT 0', a game name field containing 'Bet On Poker', and a 'Draw number' field. The main content area displays the game name 'Bet On Poker', a hand of cards: 10♣6♣ 4♥8♣ 9♣Q♣ 8♣2♣ 2♣5♣, and the hand type 'Two pairs' with the cards 4♣K♦ and 3♥K♥J♣3♣A♣. A 'Watch' button is visible. At the bottom, the time '21:30' and the draw number '30000280259' are shown.

9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “Likmju vēsture”.

The screenshot shows the 'Bet history' page. At the top, there are navigation icons and three live game buttons: 'WAR OF BETS LIVE', 'BET ON POKER LIVE', and 'BACCARAT LIVE'. Below this is a 'Bet history' section with a 'FILTER' button. There are three tabs: 'Single (32)', 'Subscriptions (0)', and 'Combin >'. The main content area shows two bet entries. The first entry is for 'Full house wins' with a value of 8.55. It shows the same hand of cards as the previous screenshot: 10♣6♣ 4♥8♣ 9♣Q♣ 8♣2♣ 2♣5♣, with the hand type 'Two pairs' and the cards 4♣K♦ and 3♥K♥J♣3♣A♣. The time is '21:33' and the draw number is '30000280259'. A table shows 'AMOUNT' as 10.00€ and 'WON' as 0.00€. The second entry is for 'Two pairs wins' with a value of 1.18. It shows the same hand of cards and hand type. The time is '21:33' and the draw number is '30000280259'. A table shows 'AMOUNT' as 10.00€ and 'WON' as 11.80€.

SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termini:

1.1. Neizšķirts – viena kāršu izdāle, kas sākas, kad dīleris noskenē pirmo kārti un novieto to pirmajā pozīcijā (1. piecu kāršu kombinācija), un beidzas, kad dīleris noliek pēdējo kopējo kārti atklātā veidā, paziņo uzvarētāju(s) un ieliek visas atklātās kārtis atpakaļ kavā. Pirms katras izlozes dīleris paziņo izlozes sākumu un sajauc kārtis.

1.2. Pozīcija (aizklātas kārtis – 1.-6. piecu kāršu kombinācija) – divas kārtis, kas novietotas uz galda atklātā veidā. Izlozē pavisam piedalās sešas (6) pozīcijas (piecu kāršu kombinācijas), un tās ir sanumurētas no 1 līdz 6.

1.3. Derību iznākums – vienas izlozes iznākuma iespējamā interpretācija, kas ir izteikta ar koeficientiem un var mainīties izlozes gaitā atkarībā no iznākuma matemātiskās iespējamības izmaiņām.

1.4. Derību kārtā – laiks, kas atvēlēts derību veicēju likmju pieņemšanai. Pēc katras izmaiņas spēles procesā sākas jauna derību kārtā (pirms un pēc aizklāto kāršu izdales, pēc Flop un pēc Turn).

1.5. Derību opcijas – visu derību veicējiem pieejamo likmju saraksts.

1.6. Kopējo kāršu komplekts (Board) – piecas (5) kopējās kārtis, kuras katra pozīcija izmanto, lai izveidotu labāko piecu kāršu kombināciju.

1.7. Kombinācija (piecu kāršu kombinācijas rangs) – piecas (5) kārtis, no kurām divas (2) ir aizklātas kārtis un piecas (5) kopējās kārtis. Skat. 2.4. punktu par kombinācijas rangu no zemākā līdz augstākajam.

1.8. Flop – pirmās trīs (3) kopējās kārtis, kas tiek izdalītas pēc tam, kad visas sešas (6) pozīcijas ir saņēmušas savas aizklātās kārtis un ir beigušies otrā derību kārtā.

1.9. Turn – ceturta kopējā kārtis, kas tiek izdalīta pēc trešās derību kārtas.

1.10. River – piektā kopējā kārtis, kas tiek izdalīta pēc ceturta derību kārtas.

1.11. Kicker – kārtis, kas netiek izmantota piecu kāršu kombinācijas ranga noteikšanai, taču to var izmantot, lai iegūtu pārsvaru neizšķirtā starp vienāda ranga piecu kāršu kombinācijām.

1.12. Sadalošā kārtis – īpaša kārtis, ko izmanto apakšējās kārtis aizklāšanai, lai tā nebūtu redzama.

2. Noteikumi:

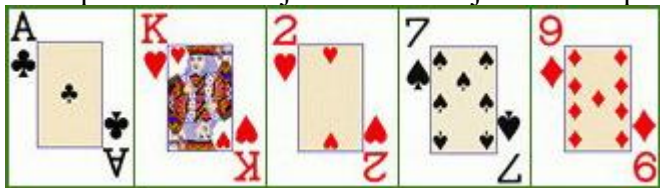
2.1. Katra spēlētāja pozīcija saņem divas (2) atklātas kārtis. Kopējās kārtis tiek izdalītas atklātā veidā. Rezultātus nosaka, balstoties uz video straumēšanas un skenera datiem, kas atspoguļo visas uz galda noliktās, atklātās kārtis.

2.2. Spēles mērķis ir izveidot labāko piecu kāršu kombināciju, izmantojot spēlētāja pozīcijas rīcībā esošās aizklātās kārtis un kopējās kārtis. Uzvar spēlētāja pozīcija vai pozīcijas ar augstākā ranga piecu kāršu kombināciju.

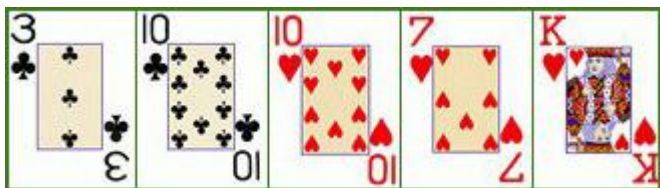
2.3. Neizšķirts. Spēlē ir iespējams neizšķirts, ja vairāk kā vienai spēlētāju pozīcijai ir vienāda kombinācija. Šādā gadījumā tiek izmaksāti laimesti visiem derību veicējiem, kuri veica likmes par jebkurām laimējušām piecu kāršu kombinācijām jebkurā derību kārtā. Visas spēlētāju pozīcijas un piecu kāršu kombinācijas laimē, un visi derību veicēji, kuri veic likmes par jebkuru piecu kāršu kombināciju, saņem laimestus, ja labākā kombinācija ir nolikta uz galda.

2.4. Iespējamās pokera kombinācijas (no zemākās līdz augstākajai).

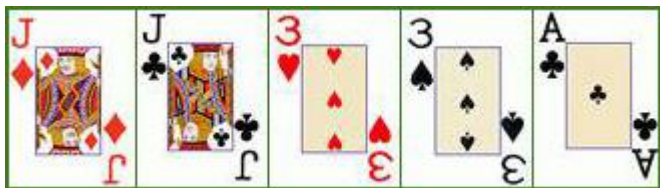
2.4.1. Augstākā kārtis (High Card). Jebkura piecu kāršu kombinācija, kas neveido nevienu no turpmāk uzskaitītajām kombinācijām. Uzvar piecu kāršu kombinācija ar augstāko kārti.



2.4.2. Pāris (Pair). Jebkuras divas (2) vienāda ranga kārtis (divi dūži, divi kungi utt.). Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur pāri, uzvar kombinācija, kurā ir pāris ar augstāku rangu. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur vienāda ranga pāri, uzvar kombinācija ar augstāku Kicker kārti.



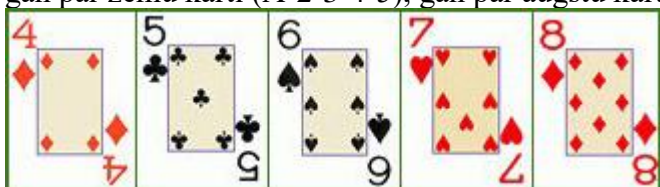
2.4.3. Divi pāri (Two pair). Jebkuras divas (2) vienāda ranga kārtis kopā ar divām (2) citām vienāda ranga kārtīm. Ja vairākām spēlētāju pozīcijām ir piecu kāršu kombinācija ar diviem pāriem, uzvar kombinācija, kurā ir pāri ar augstāku rangu. Ja diviem spēlētājiem ir vienāda ranga pāri, uzvar kombinācija ar augstāku Kicker kārti.



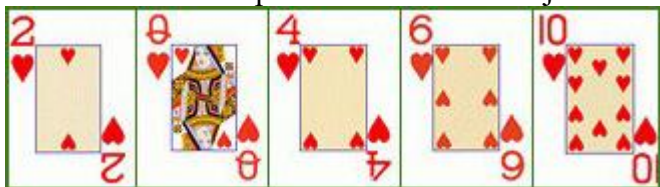
2.4.4. Trīs vienādas (Three of kind). Jebkuras trīs (3) vienāda ranga kārtis. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur trīs vienādas kārtis, uzvar kombinācija, kurā ir trīs vienādas kārtis ar augstāku rangu. Ja divas piecu kāršu kombinācijas satur trīs vienādas kārtis ar vienādu rangu, uzvar kombinācija ar augstāku ceturto un/vai piekto kārti.



2.4.5. Straight. Jebkuras piecas (5) secīgas kārtis no dažādām mastīm. Dūži var tikt uzskatīti gan par zemu kārti (A-2-3-4-5), gan par augstu kārti (10-J-Q-K-A).



2.4.6. Flush. Jebkuras piecas (5) jauktas secības kārtis no vienas masts. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur Flush, uzvar kombinācija ar augstākā ranga aizklāto(-ajām) kārti(-īm), kas izmantotas labākās piecu kāršu kombinācijas izveidei.



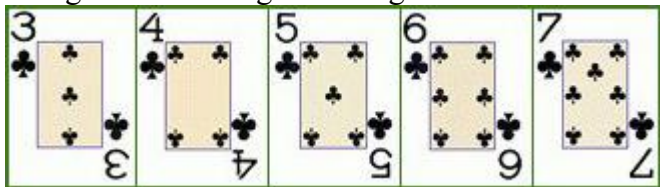
2.4.7. Full House. Jebkuras trīs (3) vienāda ranga kārtis kopā ar divām (2) citām vienāda ranga kārtīm. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur Full House, uzvar kombinācija, kurā ir trīs vienādas kārtis ar augstāku rangu. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur trīs vienādas kārtis ar vienādu rangu, uzvar kombinācija ar augstāka ranga pāri.



2.4.8. Četras vienādas (Four of a kind). Jebkuras četras (4) vienāda ranga kārtis. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur četras vienādas kārtis, uzvar kombinācija, kurā ir četras vienādas kārtis ar augstāku rangu. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur četras vienādas kārtis ar vienādu rangu, uzvar kombinācija ar augstāku Kicker kārti.



2.4.9. Straight Flush. Jebkura Straight kombinācija, kurā visas piecas (5) kārtis ir no vienas masts. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur Straight Flush, uzvar kombinācija, kurā ir Straight Flush ar augstāku rangu.



2.4.10. Royal Flush. Straight kombinācija no desmitnieka līdz dūzim, kurā visas piecas (5) kārtis ir no vienas masts. Šī ir visstiprākā piecu kāršu kombinācija pokerā.



3. Spēles process:

3.1. Dīleris pa vienai pulksteņrādītāja virzienā izdala divpadsmit (12) kārtis atklātā veidā sešām (6) spēlētāju pozīcijām. Katra spēlētāju pozīcija saņem divas aizklātas kārtis un kārtas numuru no 1 līdz 6 (1. kombinācija, 2. kombinācija, 3. kombinācija, 4. kombinācija, 5. kombinācija un 6. kombinācija).

3.2. Pirmā derību kārtā. Pirmā derību kārtā sākas jau pirms aizklāto kāršu izdales. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem.

3.3. Nav ierobežojumu tam, cik likmju var veikt par vienu vai vairākiem iznākumiem. Derību veicēji var veikt likmes par vienu, divām, trim, četrām, piecām vai pat sešām piecu kāršu kombinācijām vienā vai vairākās derību kārtās.

3.4. Otrā derību kārtā. Aizklātās kārtis tiek izdalītas pēc pirmās derību kārtas, un uz ekrāna tiek parādīti visu kombināciju atjauninātie koeficienti. Sākas otrā derību kārtā. Pirmajā kārtā veiktās likmes neietekmē otrās derību kārtas likmes.

3.5. Trešā derību kārtā. Pēc otrās derību kārtas dīleris izdala Flop (trīs (3) kopējās kārtis) atklātā veidā, un tiek atjaunināti visu kombināciju koeficienti. Sākas trešā derību kārtā, un derību veicēji var veikt likmes par izvēlēto iznākumu vai iznākumiem.

3.6. Ceturtā derību kārtā. Tiek izdalīta Turn (ceturtā kopējā kārtis) atklātā veidā, tiek atjaunināti koeficienti, un sākas ceturtā derību kārtā.

3.6.1. Ir iespējami gadījumi, kad atsevišķiem derību iznākumiem nebūs iespējas uzvarēt pēc Flop un/vai Turn. Šie iznākumi uz ekrāna tiks atzīmēti kā "Zaudēts" un tiks parādīti koeficientu vietā.

3.6.2. Dažas pozīcijas var izveidot augstāko iespējamo piecu kāršu kombināciju pēc Flop vai Turn. Šīs kombinācijas uz ekrāna tiks atzīmētas kā Laimēts un tiks parādītas koeficientu vietā.

3.6.3. Vairs netiks pieņemtas jaunas likmes derību iznākumiem Laimēts un Zaudēts. Jūs varēsiet neierobežoti veikt likmes par citiem derību iznākumiem.

3.7. Pēc ceturtās derību kārtas dīleris izdala River (piekto kopējo kārti), un programma nosaka izlozes rezultātus. Laimējusī piecu kāršu kombinācija(-as) tiek atzīmēta(s) kā Laimēts un zaudējusī kombinācija(s) kā Zaudēts. Derību uzvarētājiem tiek izmaksāti laimesti, dīleris paziņo uzvarētāju vai uzvarētājus, sajauc kārtis un sāk jaunu izlozi.

4. Likmju robežvērtības:

4.1. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpaši gadījumi:

5.1. Atceltas izlozes. Pokera izlozes var tikt atceltas, ja:

5.1.1. skeneris nevar nolasīt kārti vai tā nolasījumi neatbilst uz galda esošajai kārtij;

5.1.2. kārts vai kārtis tiek noliktas nepareizajā vietā vai sajauktas vietām;

5.1.3. rodas tehniski sarežģījumi: interneta savienojuma problēmas, tehniskas kļūmes studijā vai dīlera kļūdas.

5.1.3.1. Dīlera kļūdas, kuru dēļ var tikt atcelta izloze:

5.1.3.1.1. tiek mainīta izdales secība (skat. 3.1. punktu);

5.1.3.1.2. kārts vai kārtis ir iezīmētas vai bojātas;

5.1.3.1.3. kārts vai kārtis nokrīt no galda vai nav redzamas ekrānā dīlera kļūdas dēļ;

5.1.3.1.4. kārts vai kārtis kavā atrodas atklātā veidā, un nepareizas sajaukšanas dēļ ir redzams attēls/skaitlis;

5.1.3.1.5. dīleris aizmirst izmantot sadalošo kārti;

5.1.3.1.6. dīleris nepareizi noskenē kārti vai kārtis, un skenera nolasījumi neatbilst uz galda esošajām kārtīm.

5.1.4. Ja izloze tiek atcelta, visas likmes ir nederīgas un likmju summas tiek atgrieztas derību veicējiem (koeficienti tiek pielīdzināti vieniniekam (1.00)).

5.2. Kāršu atmešana. Kārtis var tikt atmestas spēles laikā, ja:

5.1.2. dīleris paņem kārti no *kurpes* un parāda to atklātā veidā, kamēr derību kārtā vēl nav beigusies;

5.2.2. programma nevar noskenēt vai nolasīt kārti tehnisku iemeslu dēļ.

5.3. Kāršu atmešanas norise:

5.3.1. dīleris parāda kārti atklātā veidā visiem derību veicējiem;

5.3.2. dīleris paziņo, ka konkrētā kārts tiks atmesta;

5.3.3. dīleris novieto atmesto kārti sev pa labi tuvu galda malai (kreisā puse ekrānā);

5.3.4. dīleris paņem no *kurpes* jaunu kārti atmestās kārts vietā.

5.4. Ja konkrētā likmju pieņemšanas vietā izlozes tiešraides laikā rodas nesakritības grafiskajā atveidē (atšķirīgi likmju koeficienti, nepareiza laimējusī vai zaudējusī piecu kāršu kombinācija), tā tiek uzskatīta par tehnisku kļūmi. Šajā likmju pieņemšanas vietā veiktās likmes būs nederīgas, ja derību veicējs varēs sniegt pietiekamus vizuālos pierādījumus kļūmes apstiprināšanai (fotouzņēmums vai videoklips).

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Spēles izlozes notiek 24 stundas diennaktī ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma. Taču viss pārējais, tostarp dīleru un kāršu maiņa, ir redzams tiešraidē.

7. Kārtis:

7.1. Kāršu kava tiek parādīta atklātā veidā tiešraides sākumā. Skatītāji var pārliecināties, ka kavā netrūkst nevienas kārts un tajā nav ieliktas papildu kārtis.

7.2. Kāršu kava tiek apmainīta, ja kāda kārts nokrīt no galda vai tiek nolikta vietā, kur derību veicēji to nevar redzēt. Kava tiek apmainīta arī tad, ja kārts vai kārtis ir iezīmētas vai bojātas.

7.3. Spēlē tiek izmantota standarta 36 (trīsdesmit sešu) kāršu kava no 6 līdz dūzim. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods, ko noskenē integrēts galda skeneris, kad kārtis tiek izdalītas uz galda.

8. Dīleri:

8.1. Dīleri mainās ik pēc 20-50 minūtēm.

8.2. Diennakts laikā (no pusnakts līdz pusnaktij (GMT+2)) tiek nomainīti 22 dīleri. Tehnisku iemeslu dēļ šis cikls var mainīties.

9. Spēlē izmantotais aprīkojums:

9.1. Standarta 52 (piecdesmit divu) kāršu kava. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods.

9.2. Sadalošā kārts (skat. 1.12. punktu).

9.3. Galds ar sešām numurētām pozīcijām no 1 līdz 6, kur tiek novietotas aizklātās kārtis, un īpaša vieta galda vidū kopējo kāršu komplektam.

9.4. Integrēts galda skeneris, ko izmanto kāršu svītrkodu skenēšanai.

10. Papildinformācija:

10.1. Šie noteikumi ir publicēti vairākās valodās informatīviem mērķiem un lai atvieglotu piekļuvi spēlei. Versija angļu valodā ir vienīgā, kas ir uzskatāma par tiesisko pamatu attiecībām starp spēlētāju un tiešsaistes azartspēļu organizētāju, un jebkuru neatbilstību gadījumā starp šo noteikumu versiju angļu valodā un citā valodā, versija angļu valodā ir noteicošā.

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”

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 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.

SIA „JOKER LTD.”
Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Bet-on-Baccarat** noteikumi
Betgames.tv spēles programma

“**Bet-on-Baccarat**” ir reāllaika spēle, kuras norise un noteikumi ir gandrīz identiski spēlei “Baccarat” (vai “Punto Banco”).

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

SPĒLES PROCESS

Spēle tiek spēlēta starp diviem pretiniekiem – spēlētāju un baņķieri. Katrā spēles izlozē dīleris izdala katram pretiniekam divas kārtis atklātā veidā. Kārtis tiek izdalītas pa vienai, un spēlētājs vienmēr saņem pirmo kārti. Īpašās situācijās spēlētājam un (vai) baņķierim tiek iedalīta trešā kārts. Spēles mērķis ir savākt punktu kopsummu, kas ir pēc iespējas tuvāka vai vienāda ar 9 (deviņi), līdz brīdim, kad pēc spēles noteikumiem kārtis vairs nedrīkst izdalīt. Kad spēlētājam un baņķierim ir vienāds punktu skaits, iznākums ir “neizšķirts”.

Skaitļu kāršu vērtība no divnieka (2) līdz devītniekam (9) ir vienāda ar dotās kārts punktu skaitu. Figūru kāršu un desmitnieka (10) vērtība ir nulle (0). Dūža vērtība ir 1 (viens) punkts. Visi kāršu punkti tiek saskaitīti kopā, lai aprēķinātu spēlētāja punktu kopsummu. Ja kopsumma ir divciparu skaitlis, pirmais cipars tiek ignorēts, un punktu summa tiek noteikta pēc šī skaitļa otrā cipara.

Piemēram, devītnieka (9) un četrinieka (4) summa ir 13, tātad rezultāts ir 3. Piemēram, septītnieka (7) un astotnieka (8) summa ir 15, un rezultāts ir 5.

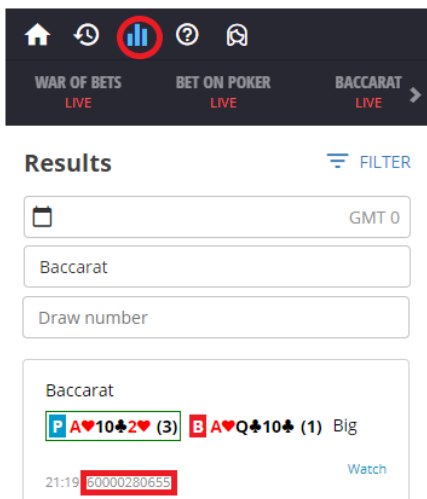
Pirmās kārtas likmes var veikt jau pirms kāršu izdales. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem. Otrās kārtas likmes var veikt, kad spēlētājs ir saņēmis pirmo kārti un ir atjaunināti koeficienti. Iepriekšējā derību kārtā veiktās likmes neietekmē turpmākās likmes, tādēļ derību veicēji var slēgt derības par tiem pašiem vai citiem iznākumiem vairāk kā vienreiz. Trešās kārtas likmes var veikt, kad baņķieris ir saņēmis pirmo kārti un ir atjaunināti koeficienti. Pēc šīs derību kārtas gan spēlētājs, gan baņķieris saņem otro un nepieciešamības gadījumā – trešo kārti. Tiek aprēķināti rezultāti, un izlozes uzvarētājs tiek parādīts ekrānā.

Neizšķirta gadījumā derību veicējiem, kuri ir slēguši derības par šo iznākumu, tiek izmaksāti laimesti. Likmes, kas veiktas par spēlētāju un (vai) baņķieri, ir nederīgas, un derību veicējiem tiek atgriezta likmju summa (koeficienti tiek pielīdzināti vieniniekam (1.00)).

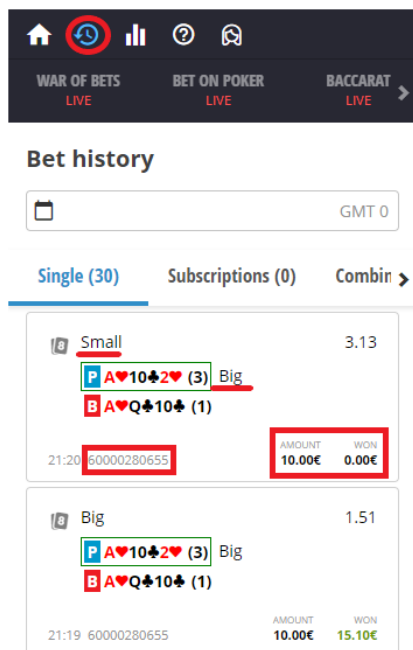
KĀ VEIKT LIKMI?

1. Ienāciet savā kontā.
2. Nepieciešamības gadījumā veiciet iemaksu savā kontā.

- Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu.
- Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā “**Summa**”.
- Spiediet pogu “**Veikt likmi**”.
- Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “**Likme sekmīga**”.
- Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem. Nav iespējams kombinēt (veikt atkārtoti) TIEŠRAIDES SPĒĻU likmes.
- Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “**Rezultāti**”



- Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “**Likmju vēsture**”.



- Jūs varat aplūkot spēles statistiku, klikšķinot uz statistikas ikonās ekrāna centrā pa labi (zem koeficientiem).
- Klikšķiniet “**X**”, lai aizvērtu statistikas uznirstošo logu.

SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termins:

- 1.1. Derību kārta – laiks, kas atvēlēts spēlētāju likmju pieņemšanai.

1.2. Koeficients – skaitliska izteiksme, kas ir balstīta uz iznākuma matemātisko iespējamību un kas tiek reizināta ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestus.

1.3. Vērtība – kārts vieta vienas masts kāršu virknē (piemēram, divnieks, kalps, dūzis).

1.4. Masts – viena no četrām kāršu grupām (erceni, kāravī, pīķi, kreiči).

1.5. Skaitļa veids – nepāra vai pāra.

1.6. Kava – 52 (piecdesmit divu) kāršu komplekts, kas sastāv no četrām mastīm, kur katrā ir trīspadsmit kārtis (divnieks, trijnieks, četrinieks, piecinieks, sešinieks, septītnieks, astotnieks, devītnieks, desmitnieks, kalps, dāma, kungs, dūzis).

1.7. Kurpe – spēļu iekārta, kurā pirms spēles sākuma tiek ievietotas sešas kāršu kavas.

1.8. Izloze – viena kāršu izdala, kas sākas ar pirmo derību kārtu un noslēdzas, kad dīleris paziņo izdales iznākumu, savāc visas izmantotās kārtis, kas atrodas uz galda atklātā veidā, un ievieto tās izmantoto kāršu kastē.

1.9. Derību iznākums – vienas izlozes iznākuma iespējamā interpretācija, kas ir izteikta ar koeficientiem un var mainīties izlozes gaitā atkarībā no iznākuma matemātiskās iespējamības izmaiņām.

1.10. Derību opcijas – visu spēlētājam pieejamo likmju saraksts.

1.11. Spēlētājs – viens no spēles pretiniekiem, kuram dīleris izdala kārtis.

1.12. Baņķieris – viens no spēles pretiniekiem, kuram dīleris izdala kārtis.

1.13. Neizšķirts – spēles iznākums, kas ir iespējams, ja pēc visu spēlētāja un baņķiera kāršu atklāšanas abiem pretiniekiem ir vienāda/identiska punktu vērtība.

1.14. Natural hand – situācija, kad spēlētāja un (vai) baņķiera punktu kopskaits pēc tam, kad abiem ir izdalītas divas kārtis, ir 8 (astoņi) vai 9 (deviņi).

1.15. Papildlikmes – derību iznākumi, kas nav atkarīgi no galvenajiem derību iznākumiem (“Spēlētāja pāris”, “Baņķiera pāris”, “Jebkurš pāris”, “Ideālais pāris”, “Liels”, “Mazs”).

1.16. Spēlētāja pāris – divas pirmās spēlētājam izdalītās kārtis ar vienādu vērtību (piemēram, kreiču karalis un pīķu karalis).

1.17. Baņķiera pāris – divas pirmās baņķierim izdalītās kārtis ar vienādu vērtību (piemēram, ercenu kalps un kāravu kalps).

1.18. Jebkurš pāris – divas pirmās spēlētājam vai baņķierim izdalītās kārtis ar vienādu vērtību (piemēram, pīķu dāma un ercenu dāma).

1.19. Ideālais pāris – vienas masts identisku kāršu pāris ar vienādu vērtību (piemēram, divi ercenu karaļi).

1.20. Mazs – spēlētājam un baņķierim kopā ir izdalītas 4 kārtis.

1.21. Liels – spēlētājam un baņķierim kopā ir izdalītas 5 vai vairāk kārtis.

2. Noteikumi:

2.1. Spēle tiek spēlēta starp diviem pretiniekiem – spēlētāju un baņķieri. Katrā spēles izlozē spēles dīleris izdala katram pretiniekam divas kārtis. Īpašās situācijās dīleris izdala spēlētājam un (vai) baņķierim trešo kārti. Trešās kārts izdales noteikumi ir izklāstīti 2.6. punktā.

2.2. Izdale.

2.2.1. Kārtis tiek izdalītas pārmaiņus pa vienai, līdz abiem pretiniekiem ir divas atklātas kārtis.

2.2.2. Spēlētājs vienmēr saņem pirmo kārti.

2.2.3. Kad abiem pretiniekiem ir divas atklātas kārtis, tiek izvērtēta situācija un atbilstoši pastāvīgajiem noteikumiem (skat. 2.6. punktu) tiek noteikts, vai spēlētājam un (vai) baņķierim ir jāsaņem trešā kārts.

2.3. Spēles mērķis ir savākt punktu kopsummu, kas ir pēc iespējas tuvāka 9 (deviņi). Spēles uzvarētājs ir pretinieks, kura punktu kopsumma ir tuvāka 9 (deviņi) brīdī, kad pēc spēles noteikumiem kārtis vairs nedrīkst izdalīt.

2.3.1. Neizšķirts. Neizšķirts rodas, kad spēlētājam un baņķierim ir vienāds punktu skaits. Neizšķirta gadījumā derību veicējiem, kuri ir slēguši derības par šo iznākumu, tiek izmaksāti laimesti. Likmes, kas veiktas par spēlētāju un (vai) baņķieri, ir nederīgas, un derību veicējiem tiek atgriezta likmju summa (koeficienti tiek pielīdzināti vieniniekam (1.00)).

2.4. Kāršu vērtība punktos.

2.4.1. Dūža vērtība ir 1 (viens) punkts;

2.4.2. Skaitļu kāršu punktu summa no divnieka (2) līdz devītniekam (9) ir vienāda ar dotās kārts punktu skaitu;

2.4.3. Figūru kāršu (kalpi, dāmas, kungi) un desmitnieka (10) vērtība ir nulle (0).

2.5. Punktu kopsummas aprēķināšana.

2.5.1. Katra spēlētāja visi kāršu punkti tiek saskaitīti kopā, lai aprēķinātu spēlētāja punktu kopsummu.

2.5.2. Ja kopsumma ir divciparu skaitlis, pirmais cipars tiek ignorēts, un punktu summa tiek noteikta pēc šī skaitļa otrā cipara. Piemēram, devītnieka (9) un četrinieka (4) summa ir 13, tātad rezultāts ir 3. Piemēram, septītnieka (7) un astotnieka (8) summa ir 15, un rezultāts ir 5.

2.5.3. Papildlikmes.

2.5.3.1. Papildus galvenajām likmēm, tādām kā "Spēlētājs", "Baņķieris" vai "Neizšķirts", ir pieejamas derību papildopcijas, piemēram, likmes par pāriem un likmes par izdalīto kāršu kopskaitu. Visu šo iznākumu koeficienti mainās katrā derību kārtā.

2.5.3.2. Likmes par pāriem ("Spēlētāja pāris", "Baņķiera pāris" un "Jebkurš pāris") laimē tikai tad, kad ir izdalītas spēlētāja un baņķiera pirmās divas kārtis. Trešā kārts neskaitās un netiek izmantota pāru veidošanai.

2.5.3.3. Var veikt arī likmes par izdalīto kāršu kopskaitu. Likme "Mazs" laimē, kad izdalīto kāršu kopskaits ir 4. Likme "Liels" laimē, kad ir izdalītas 5 vai vairāk kārtis.

2.5.3.4. Papildlikmes nav saistītas ar galvenajām likmēm. Var veikt galveno likmi par spēlētāja pāri un papildlikmi – par baņķiera pāri, un otrādi. Papildlikmes var veikt, neslēdzot derības par galvenajām likmēm.

2.6. Trešās kārts izdales noteikumu tabulas.

2.6.1. Spēlētāja tabula:

Spēlētāja punktu summa pēc divām kārtīm.	Darbība
0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5	Trešā kārts tiek izdalīta vienmēr.
6 – 7	Trešā kārts netiek izdalīta.
8 – 9	<i>Natural hand</i> – trešā kārts netiek izdalīta.

2.6.2. Baņķiera tabula:

Baņķiera punktu summa pēc divām kārtīm	Trešā kārts tiek izdalīta, ja spēlētāja trešās kārts vērtība ir	Trešā kārts netiek izdalīta, ja spēlētāja trešās kārts vērtība ir
0 – 1 – 2	Trešā kārts tiek izdalīta vienmēr.	Trešā kārts tiek izdalīta vienmēr.

3	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 9	8
4	2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 8 – 9
5	4 – 5 – 6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 8 – 9
6	6 – 7	0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 8 – 9
7	Trešā kārts netiek izdalīta.	Trešā kārts netiek izdalīta.
8 – 9	<i>Natural hand</i> – trešā kārts netiek izdalīta.	<i>Natural hand</i> – trešā kārts netiek izdalīta.

2.7. Noteikumu izņēmumi.

2.7.1. Ja pēc pirmo divu kāršu izdales abiem pretiniekiem spēlētāja un (vai) baņķiera punktu summa ir 8 (astoņi) vai 9 (deviņi), šādu 5 kāršu kombināciju sauc par “Natural hand”, un kārtis vairs netiek izdalīts. Spēle tiek apturēta, tiek aprēķināta spēlētāja un baņķiera punktu kopsumma, un tiek paziņots uzvarētājs. Šis noteikums aizstāj visus pārējos noteikumus.

2.7.2. Ja pēc pirmo divu kāršu izdales abiem pretiniekiem spēlētāja punktu kopsumma ir 6 (seši) vai 7 (septiņi) un baņķiera punktu kopsumma ir 5 (pieci) vai mazāk (0 – 1 – 2 – 3 – 4 – 5), baņķieris saņem trešo kārti.

3. Spēles process:

3.1. Pirmā derību kārtā. Likmes var veikt jau pirms kāršu izdalīšanas pirmajā derību kārtā. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem.

3.2. Otrā derību kārtā. Pēc pirmās derību kārtas spēlētājs saņem pirmo kārti, ekrānā tiek parādīti derību iznākumu jaunie koeficienti, un sākas otrā derību kārtā. Pirmajā derību kārtā veiktās likmes neietekmē otrās derību kārtas likmes, tādēļ derību veicēji var slēgt derības par tiem pašiem vai citiem iznākumiem vairāk kā vienreiz.

3.3. Trešā derību kārtā. Pēc trešās derību kārtas baņķieris saņem pirmo kārti, ekrānā tiek parādīti derību iznākumu jaunie koeficienti, un sākas trešā derību kārtā. Pēc šīs derību kārtas gan spēlētājs, gan baņķieris saņem otro un nepieciešamības gadījumā – trešo kārti (skat. 2.6. punktu). Tiek aprēķināti rezultāti, un izlozes uzvarētājs tiek parādīts ekrānā.

3.4. Kāršu apmaiņa.

3.4.1. Kad kurpē palicis mazāk par 40 kārtīm, dīleris paziņo, ka pēc kāršu izdales kārtis kurpē tiks apmainīts.

3.4.2. Dīleris ievieto visas izmantotās kārtis un neizmantotās kārtis izmantoto kāršu kastē. Tukšā kurpe tiek aizstāta ar pilnu un lietošanai gatavu kurpi ar sajauktām kārtīm. Arī pilnā izmantoto kāršu kaste tiek aizstāta ar tukšu kasti. Šī apmaiņa tiek veikta reāllaikā, kad derību veicēji un skatītāji to var redzēt.

3.5. Kāršu sajaukšana. Kad kurpes ir samainītas, ierodas otrs dīleris un, visiem redzot, sajauc kārtis un sagatavo tās izdālei. Abas kāršu kurpes nepārtraukti ir redzamas ekrānā, lai derību veicēji varētu redzēt kāršu sajaukšanu un apmaiņu.

4. Likmju robežvērtības:

4.1. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpaši gadījumi:

5.1. Atceltas izlozes. Spēles “Bet-on-Baccarat” izlozes var tikt atceltas, ja:

5.1.1. skeneris nevar noskenēt kārti vai tā nolasījumi neatbilst uz galda esošajai kārtij;

5.1.2. kārts vai kārtis parādās nepareizajā vietā vai tiek samainītas vietām;

5.1.3. rodas tehniski sarežģījumi (interneta savienojuma problēmas, tehniskas kļūmes studijā vai dīlera kļūdas).

5.1.3.1. Dīlera kļūdas, kuru dēļ var tikt atcelta izloze:

5.1.3.1.1. tiek mainīta izdales secība (skat. 2.2. punktu);

5.1.3.1.2. kārts vai kārtis ir iezīmētas vai bojātas;

5.1.3.1.3. kārts vai kārtis nokrīt no galda vai nav redzamas ekrānā dīlera kļūdas dēļ;

5.1.3.1.4. kārts vai kārtis kavā atrodas atklātā veidā, un nepareizas sajaukšanas dēļ ir redzams attēls/skaitlis;

5.1.3.1.5. dīleris nepareizi noskenē kārti vai kārtis, un skenera nolasījumi neatbilst uz galda esošajām kārtīm.

5.1.4. Ja izloze tiek atcelta, visas likmes ir nederīgas un likmju summas tiek atgrieztas spēlētājiem (koeficienti tiek pielīdzināti vieniniekam).

5.2. Kāršu atmešana. Kārtis var tikt atmestas spēles laikā, ja:

5.2.1. dīleris paņem kārti no kurpes un parāda to atklātā veidā, kamēr derību kārta vēl nav beigusies;

5.2.2. programma nevar noskenēt vai nolasīt kārti tehnisku iemeslu dēļ.

5.3. Kāršu atmešanas norise:

5.3.1. dīleris parāda kārti atklātā veidā visiem spēlētājiem;

5.3.2. dīleris paziņo, ka konkrētā kārts tiks atmesta;

5.3.3. dīleris ievieto kārti izmantoto kāršu kastē;

5.3.4. dīleris paņem no kurpes jaunu kārti atmestās kārts vietā.

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Spēļu izlozes notiek 24 stundas diennaktī ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma, taču viss pārējais, tostarp dīleru un kāršu maiņa, ir redzams tiešraidē.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. Sešas standarta 52 (piecdesmit divu) kāršu kavas. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods, ko noskenē integrēts galda skeneris, kad kārtis tiek izdalītas uz galda.

7.2. Integrēts galda skeneris, ko izmanto kāršu svītrkodu skenēšanai.

7.3. Drošības kārts, ko izmanto kavas apakšējās kārts aizklāšanai.

7.4. Kurpe ar sajauktām kārtīm, no kuras dīleris izdala kārtis.

7.5. Galds ar divām iezīmētām vietām spēlētāja un baņķiera kārtīm.

7.6. Kaste izmantotajām kārtīm, kurā dīleris ievieto izmantotās kārtis pēc izdales.

8. Papildinformācija:

8.1. Šie noteikumi ir publicēti vairākās valodās informatīviem mērķiem un lai atvieglotu piekļuvi spēlei. Versija angļu valodā ir vienīgā, kas ir uzskatāma par tiesisko pamatu attiecībām starp spēlētāju un tiešsaistes azartspēļu organizētāju, un jebkuru neatbilstību gadījumā starp šo noteikumu versiju angļu valodā un citā valodā, versija angļu valodā ir noteicošā.

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”

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* līdz 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 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.

SIA „JOKER LTD.”
Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Bet-on-Poker** noteikumi
Betgames.tv spēles programma

“Bet-on-Poker” ir tiešraides spēle, kuras noteikumi un spēles process ir līdzīgs vispopulārākajai pokera spēlei – “Texas Hold'em Poker”.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

SPĒLES PROCESS

Dīleris pa vienai pulksteņrādītāja virzienā izdala divpadsmit (12) kārtis atklātā veidā sešām spēlētāju pozīcijām, tādējādi katra pozīcija saņem divas (2) atklātas kārtis. Pēc tam tiek izdalītas piecas (5) kopējās kārtis (sauktas par “the Board”) atklātā veidā. Spēles mērķis ir izveidot labāko piecu kāršu kombināciju, izmantojot spēlētāja pozīcijas rīcībā esošās aizklātās kārtis un kopējās kārtis. Uzvar spēlētāja pozīcija vai pozīcijas ar augstākā ranga piecu kāršu kombināciju. Spēlē ir iespējams neizšķirts, ja vairāk kā vienai spēlētāju pozīcijai ir vienāda augstākā kombinācija.

Pirmās kārtas likmes var veikt jau pirms aizklāto kāršu izdales. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem. Nav ierobežojumu tam, cik likmju var veikt par vienu vai vairākiem iznākumiem. Otrās kārtas likmes var veikt, kad ir izdalītas aizklātās kārtis un ir atjaunināti koeficienti. Iepriekšējā kārtā veiktās likmes neietekmē otrās derību kārtas likmes. Trešās kārtas likmes var veikt, kad ir izdalītas Flop (pirmās trīs (3) kopējās kārtis) atkārtā veidā un ir atjaunināti koeficienti. Ceturtās kārtas likmes var veikt, kad ir izdalīta Turn (ceturtā kopējā kārts) atklātā veidā un ir atjaunināti koeficienti. Visbeidzot tiek izdalīta River (piektā kopējā kārts) un tiek noteikti izlozes rezultāti.

Neizšķirta gadījumā tiek izmaksāti laimesti visiem derību veicējiem, kuri veica likmes par jebkurām laimējušām piecu kāršu kombinācijām jebkurā derību kārtā. Visas spēlētāju pozīcijas un piecu kāršu kombinācijas laimē, un visi derību veicēji, kuri veica likmes par jebkuru piecu kāršu kombināciju, saņem laimestus, ja labākā kombinācija ir nolikta uz galda. Spēles izlozes notiek 24 stundas diennaktī ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma.

KĀ VEIKT LIKMI?

1. Ienāciet savā kontā.
2. Nepieciešamības gadījumā veiciet iemaksu savā kontā.
3. Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu.
4. Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā “Summa”.
5. Spiediet pogu “Veikt likmi”.
6. Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “Likme sekmīga”.

7. Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem. Nav iespējams kombinēt (veikt atkārtoti) TIEŠRAIDES SPĒĻU likmes.
8. Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “Rezultāti”.

9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “Likmju vēsture”.

SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termini:

1.1. Neizšķirts – viena kāršu izdāle, kas sākas, kad dīleris noskenē pirmo kārti un novieto to pirmajā pozīcijā (1. piecu kāršu kombinācija), un beidzas, kad dīleris noliek pēdējo kopējo kārti atklātā veidā, paziņo uzvarētāju(s) un ieliek visas atklātās kārtis atpakaļ kavā. Pirms katras izlozes dīleris paziņo izlozes sākumu un sajauc kārtis.

1.2. Pozīcija (aizklātas kārtis – 1.-6. piecu kāršu kombinācija) – divas kārtis, kas novietotas uz galda atklātā veidā. Izlozē pavisam piedalās sešas (6) pozīcijas (piecu kāršu kombinācijas), un tās ir sanumurētas no 1 līdz 6.

1.3. Derību iznākums – vienas izlozes iznākuma iespējamā interpretācija, kas ir izteikta ar koeficientiem un var mainīties izlozes gaitā atkarībā no iznākuma matemātiskās iespējamības izmaiņām.

1.4. Derību kārta – laiks, kas atvēlēts derību veicēju likmju pieņemšanai. Pēc katras izmaiņas spēles procesā sākas jauna derību kārta (pirms un pēc aizklāto kāršu izdales, pēc Flop un pēc Turn).

1.5. Derību opcijas – visu derību veicējiem pieejamo likmju saraksts.

1.6. Kopējo kāršu komplekts (Board) – piecas (5) kopējās kārtis, kuras katra pozīcija izmanto, lai izveidotu labāko piecu kāršu kombināciju.

1.7. Kombinācija (piecu kāršu kombinācijas rangs) – piecas (5) kārtis, no kurām divas (2) ir aizklātas kārtis un piecas (5) kopējās kārtis. Skat. 2.4. punktu par kombinācijas rangu no zemākā līdz augstākajam.

1.8. Flop – pirmās trīs (3) kopējās kārtis, kas tiek izdalītas pēc tam, kad visas sešas (6) pozīcijas ir saņēmušas savas aizklātās kārtis un ir beigušies otrā derību kārta.

1.9. Turn – ceturtā kopējā kārtis, kas tiek izdalīta pēc trešās derību kārtas.

1.10. River – piektā kopējā kārtis, kas tiek izdalīta pēc ceturtās derību kārtas.

1.11. Kicker – kārtis, kas netiek izmantota piecu kāršu kombinācijas ranga noteikšanai, taču to var izmantot, lai iegūtu pārsvaru neizšķirtā starp vienāda ranga piecu kāršu kombinācijām.

1.12. Sadalošā kārtis – īpaša kārtis, ko izmanto apakšējās kārtis aizklāšanai, lai tā nebūtu redzama.

2. Noteikumi:

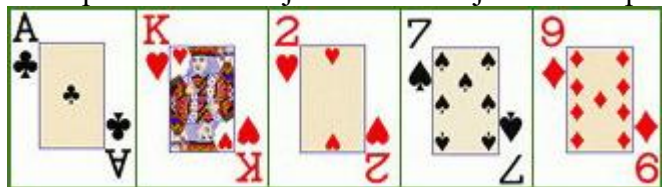
2.1. Katra spēlētāja pozīcija saņem divas (2) atklātas kārtis. Kopējās kārtis tiek izdalītas atklātā veidā. Rezultātus nosaka, balstoties uz video straumēšanas un skenera datiem, kas atspoguļo visas uz galda noliktās, atklātās kārtis.

2.2. Spēles mērķis ir izveidot labāko piecu kāršu kombināciju, izmantojot spēlētāja pozīcijas rīcībā esošās aizklātās kārtis un kopējās kārtis. Uzvar spēlētāja pozīcija vai pozīcijas ar augstākā ranga piecu kāršu kombināciju.

2.3. Neizšķirts. Spēlē ir iespējams neizšķirts, ja vairāk kā vienai spēlētāju pozīcijai ir vienāda kombinācija. Šādā gadījumā tiek izmaksāti laimesti visiem derību veicējiem, kuri veica likmes par jebkurām laimējušām piecu kāršu kombinācijām jebkurā derību kārtā. Visas spēlētāju pozīcijas un piecu kāršu kombinācijas laimē, un visi derību veicēji, kuri veica likmes par jebkuru piecu kāršu kombināciju, saņem laimestus, ja labākā kombinācija ir nolikta uz galda.

2.4. Iespējamās pokera kombinācijas (no zemākās līdz augstākajai).

2.4.1. Augstākā kārtis (High Card). Jebkura piecu kāršu kombinācija, kas neveido nevienu no turpmāk uzskaitītajām kombinācijām. Uzvar piecu kāršu kombinācija ar augstāko kārti.



2.4.2. Pāris (Pair). Jebkuras divas (2) vienāda ranga kārtis (divi dūži, divi kungi utt.). Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur pāri, uzvar kombinācija, kurā ir pāris ar augstāku rangu. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur vienāda ranga pāri, uzvar kombinācija ar augstāku Kicker kārti.



2.4.3. Divi pāri (Two pair). Jebkuras divas (2) vienāda ranga kārtis kopā ar divām (2) citām vienāda ranga kārtīm. Ja vairākām spēlētāju pozīcijām ir piecu kāršu kombinācija ar diviem pāriem, uzvar kombinācija, kurā ir pāri ar augstāku rangu. Ja diviem spēlētājiem ir vienāda ranga pāri, uzvar kombinācija ar augstāku Kicker kārti.



2.4.4. Trīs vienādas (Three of kind). Jebkuras trīs (3) vienāda ranga kārtis. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur trīs vienādas kārtis, uzvar kombinācija, kurā ir trīs vienādas kārtis ar augstāku rangu. Ja divas piecu kāršu kombinācijas satur trīs vienādas kārtis ar vienādu rangu, uzvar kombinācija ar augstāku ceturto un/vai piekto kārti.



2.4.5. Straight. Jebkuras piecas (5) secīgas kārtis no dažādām mastīm. Dūži var tikt uzskatīti gan par zemu kārti (A-2-3-4-5), gan par augstu kārti (10-J-Q-K-A).



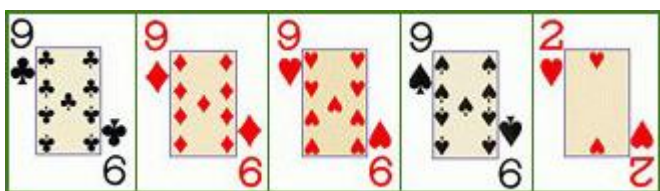
2.4.6. Flush. Jebkuras piecas (5) jauktas secības kārtis no vienas mastis. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur Flush, uzvar kombinācija ar augstākā ranga aizklāto(-ajām) kārti(-īm), kas izmantotas labākās piecu kāršu kombinācijas izveidei.



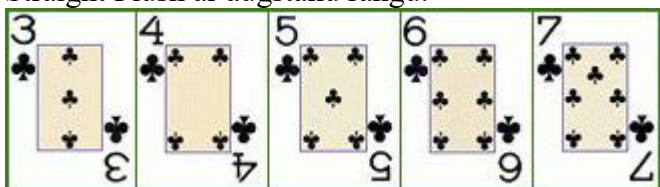
2.4.7. Full House. Jebkuras trīs (3) vienāda ranga kārtis kopā ar divām (2) citām vienāda ranga kārtīm. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur Full House, uzvar kombinācija, kurā ir trīs vienādas kārtis ar augstāku rangu. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur trīs vienādas kārtis ar vienādu rangu, uzvar kombinācija ar augstāka ranga pāri.



2.4.8. Četras vienādas (Four of a kind). Jebkuras četras (4) vienāda ranga kārtis. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur četras vienādas kārtis, uzvar kombinācija, kurā ir četras vienādas kārtis ar augstāku rangu. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur četras vienādas kārtis ar vienādu rangu, uzvar kombinācija ar augstāku Kicker kārti.



2.4.9. Straight Flush. Jebkura Straight kombinācija, kurā visas piecas (5) kārtis ir no vienas masts. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur Straight Flush, uzvar kombinācija, kurā ir Straight Flush ar augstāku rangu.



2.4.10. Royal Flush. Straight kombinācija no desmitnieka līdz dūzim, kurā visas piecas (5) kārtis ir no vienas masts. Šī ir visstiprākā piecu kāršu kombinācija pokerā.



3. Spēles process:

3.1. Dīleris pa vienai pulksteņrādītāja virzienā izdala divpadsmit (12) kārtis atklātā veidā sešām (6) spēlētāju pozīcijām. Katra spēlētāju pozīcija saņem divas aizklātas kārtis un kārtas numuru no 1 līdz 6 (1. kombinācija, 2. kombinācija, 3. kombinācija, 4. kombinācija, 5. kombinācija un 6. kombinācija).

3.2. Pirmā derību kārtā. Pirmā derību kārtā sākas jau pirms aizklāto kāršu izdales. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem.

3.3. Nav ierobežojumu tam, cik likmju var veikt par vienu vai vairākiem iznākumiem. Derību veicēji var veikt likmes par vienu, divām, trim, četrām, piecām vai pat sešām piecu kāršu kombinācijām vienā vai vairākās derību kārtās.

3.4. Otrā derību kārtā. Aizklātas kārtis tiek izdalītas pēc pirmās derību kārtas, un uz ekrāna tiek parādīti visu kombināciju atjauninātie koeficienti. Sākas otrā derību kārtā. Pirmajā kārtā veiktās likmes neietekmē otrās derību kārtas likmes.

3.5. Trešā derību kārtā. Pēc otrās derību kārtas dīleris izdala Flop (trīs (3) kopējās kārtis) atklātā veidā, un tiek atjaunināti visu kombināciju koeficienti. Sākas trešā derību kārtā, un derību veicēji var veikt likmes par izvēlēto iznākumu vai iznākumiem.

3.6. Ceturtā derību kārtā. Tiek izdalīta Turn (ceturtā kopējā kārtis) atklātā veidā, tiek atjaunināti koeficienti, un sākas ceturtā derību kārtā.

3.6.1. Būs gadījumi, kad atsevišķiem derību iznākumiem nebūs iespējas uzvarēt pēc Flop un/vai Turn. Šie iznākumi uz ekrāna tiks atzīmēti kā Zaudēts un tiks parādīti koeficientu vietā.

3.6.2. Dažas pozīcijas var izveidot augstāko iespējamo piecu kāršu kombināciju pēc Flop vai Turn. Šīs kombinācijas uz ekrāna tiks atzīmētas kā Laimēts un tiks parādītas koeficientu vietā.

3.6.3. Vairs netiks pieņemtas jaunas likmes derību iznākumiem Laimēts un Zaudēts. Jūs varēsiet neierobežoti veikt likmes par citiem derību iznākumiem.

3.7. Pēc ceturtās derību kārtas dīleris izdala River (piekto kopējo kārti), un programma nosaka izlozes rezultātus. Laimējusi piecu kāršu kombinācija(-as) tiek atzīmēta(s) kā Laimēts un zaudējusi kombinācija(s) kā Zaudēts. Derību uzvarētājiem tiek izmaksāti laimesti, dīleris paziņo uzvarētāju vai uzvarētājus, sajauc kārtis un sāk jaunu izlozi.

4. Likmju robežvērtības:

4.1. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpaši gadījumi:

- 5.1. Atceltas izlozes. Pokera izlozes var tikt atceltas, ja:
 - 5.1.1. skeneris nevar nolasīt kārti vai tā nolasījumi neatbilst uz galda esošajai kārtij;
 - 5.1.2. kārts vai kārtis tiek noliktas nepareizajā vietā vai sajauktas vietām;
 - 5.1.3. rodas tehniski sarežģījumi: interneta savienojuma problēmas, tehniskas kļūmes studijā vai dīlera kļūdas.
 - 5.1.3.1. Dīlera kļūdas, kuru dēļ var tikt atcelta izloze:
 - 5.1.3.1.1. tiek mainīta izdales secība (skat. 3.1. punktu);
 - 5.1.3.1.2. kārts vai kārtis ir iezīmētas vai bojātas;
 - 5.1.3.1.3. kārts vai kārtis nokrīt no galda vai nav redzamas ekrānā dīlera kļūdas dēļ;
 - 5.1.3.1.4. kārts vai kārtis kavā atrodas atklātā veidā, un nepareizas sajaukšanas dēļ ir redzams attēls/skaitlis;
 - 5.1.3.1.5. dīleris aizmirst izmantot sadalošo kārti;
 - 5.1.3.1.6. dīleris nepareizi noskenē kārti vai kārtis, un skenera nolasījumi neatbilst uz galda esošajām kārtīm.
 - 5.1.4. Ja izloze tiek atcelta, visas likmes ir nederīgas un likmju summas tiek atgrieztas derību veicējiem (koeficienti tiek pielīdzināti vieniniekam (1.00)).
 - 5.2. Kāršu atmešana. Kārtis var tikt atmestas spēles laikā, ja:
 - 5.1.2. dīleris paņem kārti no kurpes un parāda to atklātā veidā, kamēr derību kārta vēl nav beigusies;
 - 5.2.2. programma nevar noskenēt vai nolasīt kārti tehnisku iemeslu dēļ.
 - 5.3. Kāršu atmešanas norise:
 - 5.3.1. dīleris parāda kārti atklātā veidā visiem derību veicējiem;
 - 5.3.2. dīleris paziņo, ka konkrētā kārts tiks atmesta;
 - 5.3.3. dīleris novieto atmesto kārti sev pa labi tuvu galda malai (kreisā puse ekrānā);
 - 5.3.4. dīleris paņem no kurpes jaunu kārti atmestās kārts vietā.
 - 5.4. Ja konkrētā likmju pieņemšanas vietā izlozes tiešraides laikā rodas nesakritības grafiskajā atveidē (atšķirīgi likmju koeficienti, nepareiza laimējusi vai zaudējusi piecu kāršu kombinācija), tā tiek uzskatīta par tehnisku kļūmi. Šajā likmju pieņemšanas vietā veiktās likmes būs nederīgas, ja derību veicējs varēs sniegt pietiekamus vizuālos pierādījumus kļūmes apstiprināšanai (fotouzņēmums vai videoklips).
 6. Spēles organizatoriskā norise:
 - 6.1. Spēles izlozes notiek 24 stundas diennaktī ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma. Taču viss pārējais, tostarp dīleru un kāršu maiņa, ir redzams tiešraidē.
 7. Kārtis:
 - 7.1. Kāršu kava tiek parādīta atklātā veidā tiešraides sākumā. Skatītāji var pārliecināties, ka kavā netrūkst nevienas kārts un tajā nav ieliktas papildu kārtis.
 - 7.2. Kāršu kava tiek apmainīta, ja kāda kārts nokrīt no galda vai tiek nolikta vietā, kur derību veicēji to nevar redzēt. Kava tiek apmainīta arī tad, ja kārts vai kārtis ir iezīmētas vai bojātas.
 - 7.3. Spēlē tiek izmantota standarta 52 (piecdesmit divu) kāršu kava. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods, ko noskenē integrēts galda skeneris, kad kārtis tiek izdalītas uz galda.
 8. Dīleri:
 - 8.1. Dīleri mainās ik pēc 20-50 minūtēm.
 - 8.2. Diennakts laikā (no pusnakts līdz pusnaktij (GMT+2)) tiek nomainīti 22 dīleri. Tehnisku iemeslu dēļ šis cikls var mainīties.
 9. Spēlē izmantotais aprīkojums:
 - 9.1. Standarta 52 (piecdesmit divu) kāršu kava. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods.
 - 9.2. Sadalošā kārts (skat. 1.12. punktu).
 - 9.3. Galds ar sešām numurētām pozīcijām no 1 līdz 6, kur tiek novietotas aizklātās kārtis, un īpaša vieta galda vidū kopējo kāršu komplektam.
 - 9.4. Integrēts galda skeneris, ko izmanto kāršu svītrkodu skenēšanai.

10. Papildinformācija:

10.1. Šie noteikumi ir publicēti vairākās valodās informatīviem mērķiem un lai atvieglotu piekļuvi spēlei. Versija angļu valodā ir vienīgā, kas ir uzskatāma par tiesisko pamatu attiecībām starp spēlētāju un tiešsaistes azartspēļu organizētāju, un jebkuru neatbilstību gadījumā starp šo noteikumu versiju angļu valodā un citā valodā, versija angļu valodā ir noteicošā.

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* līdz 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 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.

SIA „JOKER LTD.”
Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Dice Duel** noteikumi
Betgames.tv spēles programma

“Dice Duel” jeb “Kauliņu duelis” ir vienkārša tiešraides metamo kauliņu spēle, kas pielāgota likmju likšanai ar dažādiem rezultātiem.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

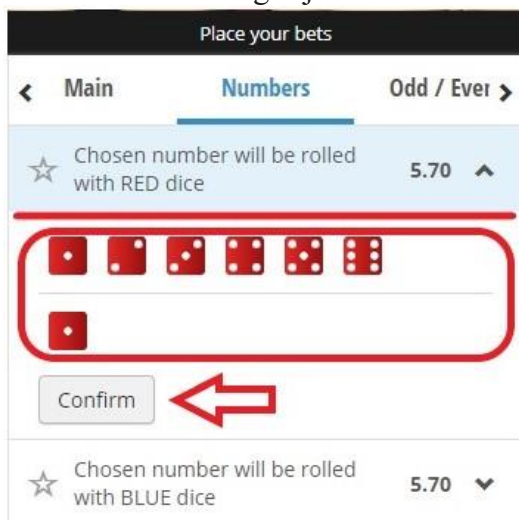
Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

SPĒLES PROCESS

Spēlē izmanto divus metamos kauliņus (vienu sarkanu un vienu zilu), uz kuru plaknēm ir atzīmēti punkti vērtībā no viens līdz seši. Spēles vadītājs ievieto metamos kauliņus kastītē, to sakrata un tad izmet kauliņus uz spēles galda. Metamos kauliņus vienā spēles kārtā met tikai vienreiz, izņemot īpašus gadījumus, kad metiens jāatkārto. Kauliņu metiens tiek uzskatīts par paveiktu, kad katrs kauliņš stāv uz vienas plaknes un veido skaidru divu kauliņu kombināciju. Spēles kārtas rezultātu nosaka pēc abu metamo kauliņu krāsu kombinācijas un punktu vērtības uz abu kauliņu augšējās plaknes pēc tam, kad tie izmesti uz spēles galda. Uz vienu spēles kārtu ir tikai viena likmju likšanas kārtā, un spēlētāji var likt savu likmi uz jebkuru no nākamās spēles kārtas iespējamajiem rezultātiem. Likmju likšanas kārtā notiek starp spēles kārtām un ilgst apmēram divas minūtes. Spēles kārtas notiek ik pēc trim minūtēm visu diennakti katru dienu.

KĀ VEIKT LIKMI?

1. Ienāciet savā kontā.
2. Nepieciešamības gadījumā veiciet iemaksu savā kontā.
3. Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu.



4. Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā “Summa”.

5. Spiediet pogu “**Veikt likmi**”.
6. Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “**Likme sekmīga**”.
7. Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem. Nav iespējams kombinēt (veikt atkārtoti) TIEŠRAIDES SPĒĻU likmes.
8. Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “**Rezultāti**”.
9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “**Likmju vēsture**”.

KOMBINĀCIJA

Kombinētās likmes tiek veiktas ar divām dažādām likmēm, kurās, lai uzvarētu kombināciju, ir jāuzvar abas derības. Laimestu aprēķina, reizinot likmi ar koeficientu. CARD GAMES derības nav iespējams apvienot (parlay).

1. Dodieties uz “**Likmju kupons**” (Bet slip) un ieklikšķiniet “**Add one more bet**”
2. Izvēlieties derību kategoriju un izlozes rezultātu;
3. Pievienojiet vēl vienu likmi savam likmju kuponam;

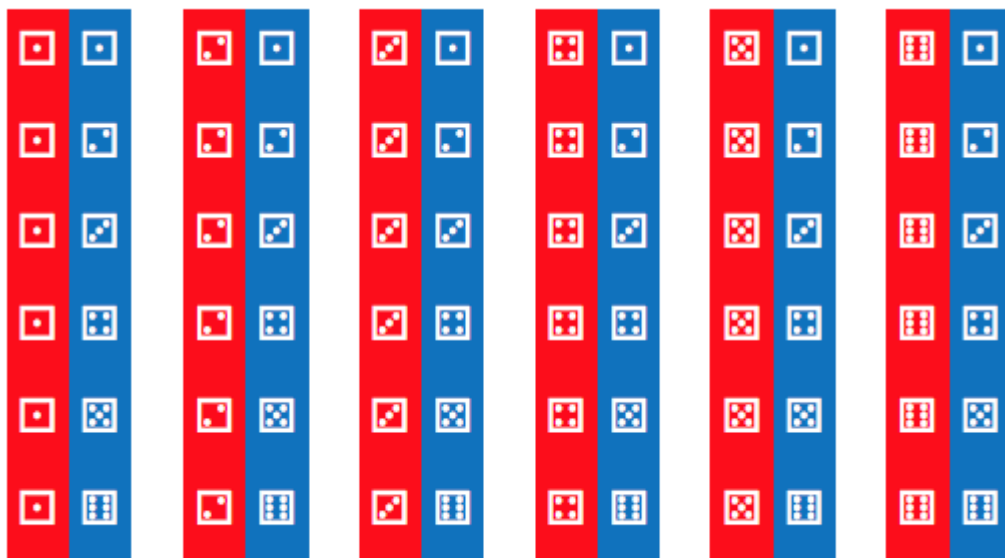
SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termini:

- 1.1. Kauliņš – neliels kubs, uz kura plaknēm ir punkti vērtībā no viens līdz seši un ko met, lai iegūtu nejaušu punktu vērtību.
- 1.2. Kauliņu komplekts – komplekts no diviem metamajiem kauliņiem, no kuriem viens ir sarkans, bet otrs ir zils.
- 1.3. Rezerves kauliņu komplekts – Metamo kauliņu rezerves komplekts – komplekts, kas sastāv no diviem metamajiem kauliņiem (viena sarkana un viena zila) un kas ir redzams attēlā.
- 1.4. Kauliņu kaste – kastīte metamam kauliņu ievietošanai, sakratīšanai un izmešanai uz spēles galda.
- 1.5. Spēles galds – īpašs uz leju vērsts slīps galds ar apgaismojumu un atzīmētu vietu laimestu nesošās kombinācijas novietošanai.
- 1.6. Laimīgā kombinācija – kauliņu metiena rezultāts, kad kauliņi novietojas uz spēles galda, veidojot laimestu nesošu kombināciju.
- 1.7. Koeficients – skaitliska vērtība, ko reizina ar spēlētāja likmi, lai aprēķinātu laimestu.

2. Noteikumi:

- 2.1. Spēles vadītājs ieliek metamos kauliņus kastītē, sakrata to un izmet kauliņus uz spēles galda tiešraides laikā.
- 2.2. Spēlē tiek izmantots komplekts, kas sastāv no viena sarkana un viena zila metamā kauliņa, uz kuru plaknēm ir punkti vērtībā no viens līdz seši.
- 2.3. Kauliņus vienā spēles kārtā met tikai vienreiz, izņemot īpašus gadījumus, kad metiens jāatkārto (skatīt 5. punktu).
- 2.4. Kauliņu metiens tiek uzskatīts par paveiktu, kad katrs metamai kauliņš stāv uz vienas plaknes, veidojot laimestu nesošu kombināciju, un veido skaidru divu kauliņu kombināciju.
- 2.5. Kauliņu metiena rezultātu nosaka pēc:
 - 2.5.1. punktu skaita uz augšējās metamā kauliņa plaknes pēc tam, kad kauliņi ir izmesti uz spēles galda;
 - 2.5.2. abu kauliņu krāsas.
- 2.6. Spēles vadītājs nosaka laimestu nesošu kombināciju saskaņā ar nemainīgiem spēles noteikumiem.
- 2.7. Dice Duel” kombinācijas (36)



3. Spēles process:

3.1. Uz vienu spēles kārtu ir tikai viena likmju likšanas kārta, un spēlētāji var likt savu likmi uz jebkuru no nākamās spēles kārtas iespējamajiem rezultātiem.

3.1.1. Likmju likšanas kārta notiek starp spēles kārtām un ilgst apmēram divas minūtes. Pabeidzot vienu spēles kārtu, sākas likmju likšana nākamajai spēles kārtai. Tiešraide atsākas uzreiz pēc likmju likšanas kārtas.

4. Likmju robežvērtības:

4.1. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpaši gadījumi:

5.1. Atceltas izlozes.

5.1.1. Izlozes var tikt atceltas tehnisku kļūmju dēļ: interneta savienojuma problēmas, tehniski sarežģījumi studijā vai spēles vadītāja kļūdas.

5.1.2. Spēles vadītāja kļūdas, kuru rezultātā var tikt atceltas izlozes:

5.1.2.1. kauliņi nokrīt no galda pirms atkārtotā metiena, tā laikā vai pēc tā;

5.1.2.2. atkārtota metiena laikā kauliņš pēc metiena apstājas uz savas šķautnes;

5.1.2.3. atkārtota metiena laikā kauliņš neapstājas pilnībā uz vienas no skaldnēm;

5.1.2.4. atkārtota metiena laikā nav iespējams noteikt kauliņu kombināciju (skat. 2.7. punktu);

5.1.2.5. pēc atkārtota metiena viens vai vairāki kauliņi pilnībā vai daļēji aizsedz laimīgās kombinācijas iezīmētās zonas līniju.

5.2. Jāveic atkārtots metiens, ja:

5.2.1. kauliņš pēc metiena apstājas uz savas šķautnes;

5.2.2. kauliņš neapstājas pilnībā uz vienas no skaldnēm;

5.2.3. nav iespējams noteikt kauliņu kombināciju (skat. 2.7. punktu);

5.2.4. pēc metiena viens vai vairāki kauliņi pilnībā vai daļēji aizsedz laimīgās kombinācijas iezīmētās zonas līniju;

5.2.5. kauliņi nokrīt no galda pirms pirmā metiena, tā laikā vai pēc tā.

5.3. Video un audio straumēšanas materiāls neatbilst vai neeksistē.

5.3.1. Ja tiešraides laikā pazūd skaņa vai spēles vadītājs paziņo nepareizu laimējušo kombināciju, pareizos izlozes iznākumus nosaka pēc videoieraksta.

5.3.2. Ja spēlētājs nevar noskatīties tiešraidi tehnisku iemeslu dēļ no savas puses (nav interneta savienojuma, nav elektrības utt.), bet pārraide ir atrodama arhīvā, tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi.

5.3.3. Katras izlozes rezultāti un pārraižu arhīvs ir pieejami spēles organizatoru tīmekļa vietnē.

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Spēles kārtas notiek katru dienu visu diennakti ik pēc trim minūtēm ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma.

6.1.1. Spēles rīkotājs var mainīt tiešraižu laiku un ilgumu.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. Divu metamo kauliņu komplekts (skatīt 1.2. punktu).

7.2. Divu metamo kauliņu rezerves komplekts (skatīt 1.3. punktu).

7.3. Metamo kauliņu kastīte (skatīt 1.4. punktu).

7.4. Spēles galds (skatīt 1.5. punktu).

8. Papildinformācija:

8.1. Šie noteikumi ir publicēti vairākās valodās informatīviem mērķiem un lai atvieglotu piekļuvi spēlei. Versija angļu valodā ir vienīgā, kas ir uzskatāma par tiesisko pamatu attiecībām starp spēlētāju un tiešsaistes azartspēļu organizētāju, un jebkuru neatbilstību gadījumā starp šo noteikumu versiju angļu valodā un citā valodā, versija angļu valodā ir noteicošā.

8.2. Visi iespējamie jautājumi un atsauksmes saistībā ar izlozes rezultātiem, vai citiem tehniskiem jautājumiem no spēlētāju puses, var tikt adresēti spēļu Operatoru pusei, ne vēlāk kā trīsdesmit (30) dienu laikā, pēc izlozes.

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”

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* līdz 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 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.

SIA „JOKER LTD”
Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles “Lucky 5” noteikumi
Betgames.tv spēles programma

“Lucky 5” jeb “5 no 36” ir dinamiska spēle pēc loterijas principa. Spēlētājiem tiek piedāvāts plašs derību iznākumu klāsts, un laimējušās likmes var nest peļņu, kas ir tūkstošreiz augstāka par likmes summu.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

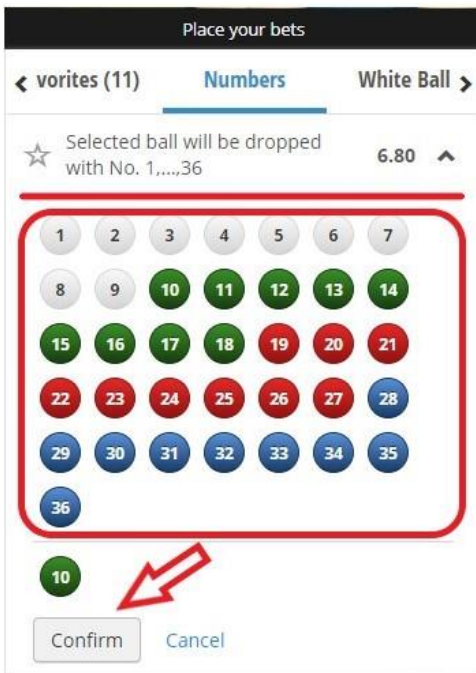
SPĒLES PROCESS

5 laimējušās bumbas no 36 tiek pēc nejaušības principa ievilkta spēles automāta cilindros. Laimējušo bumbu secību nosaka pēc automāta cilindriem no kreisās uz labo pusi. Cilindrs pa kreisi tiek uzskatīts par pirmo.

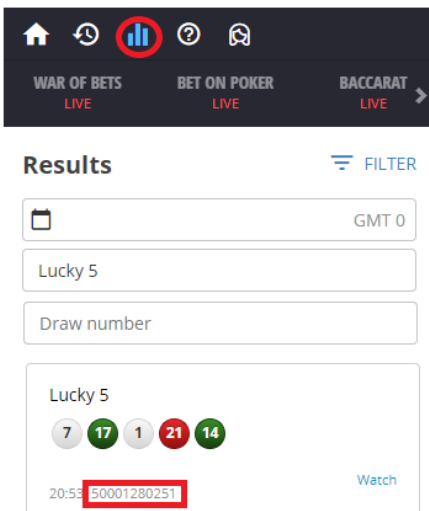
Spēlē ir tikai viena derību kārta, un spēlētāji var veikt likmes par visiem pieejamajiem iznākumiem nākamajai izlozei. Derību kārta notiek starp spēļu izlozēm un ilgst aptuveni četras minūtes. Spēļu izlozes notiek katru dienu ik pēc piecām minūtēm.

KĀ VEIKT LIKMI?

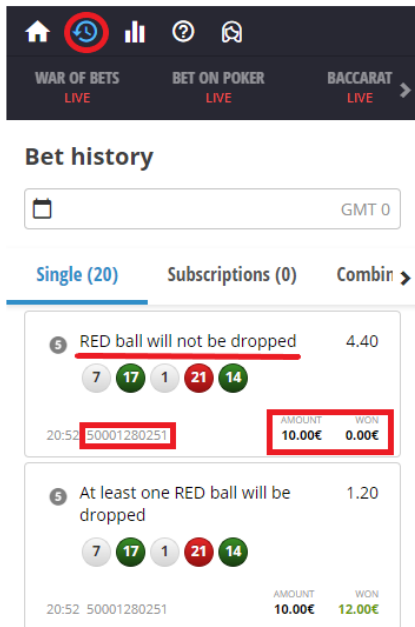
- Ienāciet savā kontā.
- Nepieciešamības gadījumā veiciet iemaksu savā kontā.
- Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu.



4. Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā “**Summa**”.
5. Spiediet pogu “**Veikt likmi**”.
6. Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “**Likme sekmīga**”.
7. Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem. Nav iespējams kombinēt (veikt atkārtoti) TIEŠRAIDES SPĒĻU likmes.
8. Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “**Rezultāti**”.



9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “**Likmju vēsture**”.



SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termini:

1.1. Spēles automāts – mehāniska ierīce, ko izmanto laimējušo bumbu turēšanai, sakratīšanai un nejaušai atasei.

1.2. Bumbas – trīsdesmit sešu (36) spēles bumbu komplekts. Bumbas ir baltā, zilā, zaļā un sarkanā krāsā – 9 katrā no krāsām, un tās ir sanumurētas no 1 līdz 36. Bumbu kopsumma ir 666. Balto bumbu kopsumma ir 45, zaļo bumbu kopsumma – 126, sarkano bumbu kopsumma – 207 un zilo bumbu kopsumma – 288.

1.3. Spēles automāta korpuss – spēles automāta sastāvdaļa, kurā pēc parādīšanas tiek ievietotas visas bumbas. Pēc tam bumbas tiek sakratītas, un tiek izlozētas laimējušās bumbas.

1.4. Cilindri – 5 identiskas spēles automāta sastāvdaļas, kas ir savienotas ar tā korpusu, no kura tiek izlozētas laimējušās bumbas. Katra no 5 laimējušajām bumbām tiek parādīta katra savā rāmī.

1.5. Koeficients – skaitliska izteiksme, ko nosaka spēles organizators un kas tiek sareizināta ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestus.

2. Noteikumi:

2.1. 5 laimējušās bumbas no 36 tiek pēc nejaušības principa ievilkas spēles automāta cilindros.

2.2. Tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi, kad no korpusa tiek izvēlētas tieši 5 laimējušās bumbas. Visos pārējos gadījumos izloze ir nederīga, un visas likmju summas tiek atgrieztas.

2.3. Izlozē laimējušo bumbu secību nosaka pēc automāta cilindriem no kreisās uz labo pusi. Cilindrs pa kreisi tiek uzskatīts par pirmo, un cilindrs pa labi – par pēdējo. Secība, kādā cilindri tiek piepildīti, neietekmē izlozes rezultātu.

3. Spēles process:

3.1. Spēlē ir tikai viena derību kārtā, un spēlētāji var veikt likmes par visiem pieejamajiem iznākumiem nākamajai izlozei.

3.2. Derību kārtā notiek starp spēļu izlozēm un ilgst aptuveni četras minūtes. Kad ir pabeigta pirmā izloze, tūlīt sākas otrās izlozes derību kārtā. Tiešraide sākas, kad beigusies derību kārtā.

4. Likmju robežvērtības:

4.1. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpaši gadījumi:

5.1. Atceltas izlozes.

5.1.1. Izlozes var tikt atceltas tehnisku kļūmju dēļ: interneta savienojuma problēmas, tehniski sarežģījumi studijā vai spēles vadītāja kļūdas.

5.1.2. Spēles vadītāja kļūdas, kuru rezultātā var tikt atceltas izlozes.

5.1.2.1. Bumbas nav sagatavotas pirms izlozes sākuma. Spēles vadītājam ir jānoliek bumbas norādītajā vietā, lai skaidri parādītu, ka tiek izmantots pilns nesajauktu bumbu komplekts.

5.1.2.2. Bumbu vai bumbas nevar redzēt dīlera darbību dēļ.

5.2. Video un audio straumēšanas materiāls neatbilst vai neeksistē.

5.2.1. Ja tiešraides laikā pazūd skaņa vai spēles vadītājs paziņo nepareizus laimējušo bumbu ciparus, pareizos izlozes iznākumus un laimējušos ciparus nosaka pēc videoieraksta.

5.2.2. Ja spēlētājs nevar noskatīties tiešraidi tehnisku iemeslu dēļ no savas puses (nav interneta savienojuma, nav elektrības utt.), bet pārraide ir atrodama arhīvā, tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi.

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Pirms katras izlozes sākuma bumbām jābūt skaidri redzamām savā vietā spēles automātā.

6.2. Spēles izlozes notiek ik pēc 5 minūtēm katru dienu no plkst. 09:02 līdz 04:57 (GMT+2) ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma.

6.2.1. Organizatoram ir tiesības mainīt pārraižu laiku un ilgumu.

6.3. Ir atļauti ilgāki pārtraukumi (1-5 atceltas izlozes pēc kārtas) tehnisku kļūmju dēļ studijā. Visas likmes, kas veiktas šajās izlozēs, ir nederīgas, un likmju summas tiek atgrieztas spēlētājiem.

6.4. Katras izlozes rezultāti un pārraižu arhīvs ir pieejami spēles organizatoru tīmekļa vietnē.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. Spēles automāts (skat. 1.1. punktu).

7.2. 36 bumbu komplekts (skat. 1.2. punktu).

8. Papildinformācija:

8.1. Šie noteikumi ir publicēti vairākās valodās informatīviem mērķiem un lai atvieglotu piekļuvi spēlei. Versija angļu valodā ir vienīgā, kas ir uzskatāma par tiesisko pamatu attiecībām

starp spēlētāju un tiešsaistes azartspēļu organizētāju, un jebkuru neatbilstību gadījumā starp šo noteikumu versiju angļu valodā un citā valodā, versija angļu valodā ir noteicošā.

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”

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 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.

SIA „JOKER LTD.”
Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles Lucky 6 noteikumi
Betgames.tv spēles programma

«Lucky 6» vai «6 no 60» - dinamiska spēle, kas balstās uz loteriju. Spēlētājiem tiek piedāvāts plašs iespējamo rezultātu klāsts.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

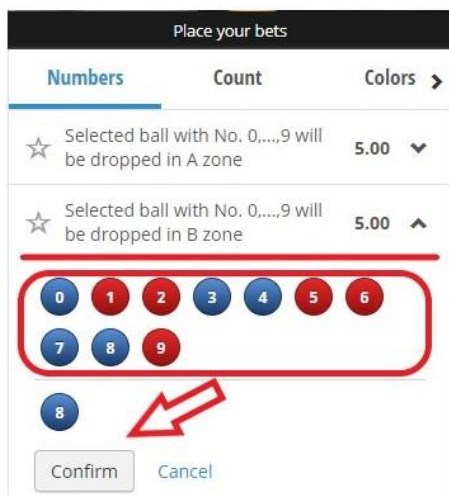
SPĒLES PROCESS

Katras izlozes gaitā, sešas (6) izlozes bumbiņas, no kopējo sešdesmit (60) bumbiņu skaita, tiek izlozētas pēc nejaušības principa lototona cilindrā. Laimēto bumbiņu secība nosaka lototona cilindri - no kreisās uz labo pusi. Cilindrs kreisajā pusē tiek pieņemts kā pirmais.

Ir tikai viena kārtā likmju veikšanai un spēlētājam ir iespēja veikt likmes uz visiem iespējamiem spēles rezultātiem gaidāmajā izlozē. Likmju pieņemšana notiek starp spēles izlozes kārtām un tiek apturēta, aptuveni, pēc četrām minūtēm. Spēles izlozes kārtas tiek izspēlētas katru dienu 24/7, katras 5 minūtes.

KĀ VEIKT LIKMI?

1. Ienāciet savā kontā.
2. Nepieciešamības gadījumā veiciet iemaksu savā kontā.
3. Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu.



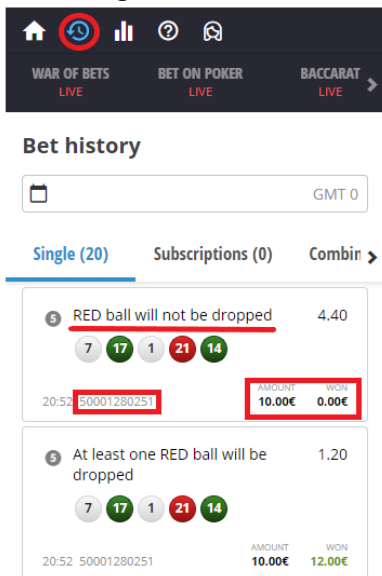
- Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā “**Summa**”.
- Spiediet pogu “**Veikt likmi**”.

The screenshot shows a 'Bet Slip' for a 'Lucky 6' bet. The bet description is 'Selected ball with No. 0,...,9 will be dropped in B zone' with a stake of 5.00. A red box highlights the bet details. Below, the 'Amount' field is set to 5.00, and the '+5' multiplier is selected. The 'Number of draws' is set to 1. The total amount is 5.00€ and the possible win is 25.00€. A red arrow points to the 'PLACE BET' button.

- Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “**Likme sekmīga**”.
- Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem. Nav iespējams kombinēt (veikt atkārtoti) TIEŠRAIDES SPĒĻU likmes.
- Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “**Rezultāti**”.

The screenshot shows the 'Results' page for a 'Lucky 5' draw. The draw numbers are 7, 17, 1, 21, and 14. The unique number for this draw is 50001280251. The page also shows navigation icons and live game options like 'WAR OF BETS', 'BET ON POKER', and 'BACCARAT'.

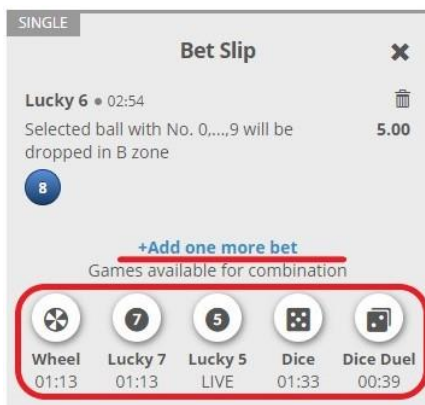
9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “**Likmju vēsture**”.



KOMBINĀCIJA

Kombinētās likmes tiek veiktas ar divām dažādām likmēm, kurās, lai uzvarētu kombināciju, ir jāuzvar abas derības. Laimestu aprēķina, reizinot likmi ar koeficientu. CARD GAMES derības nav iespējams apvienot (parlay).

1. Dodieties uz “Likmju kupons” (Bet slip) un ieklikšķiniet “Add one more bet”
2. Izvēlieties derību kategoriju un izlozes rezultātu;
3. Pievienojiet vēl vienu likmi savam likmju kuponam;



SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termini un definīcijas:

1.1. Lototrons - speciāla iekārta, kas tiek izmantota spēles bumbiņu jaukšanai, kura pēc nejaušības principa atlasa izlozētās bumbiņas.

1.2. Bumbas - bumbu komplekts, kurš sastāv no sešdesmit (60) speciālām bumbām, kuras tiek izmantotas spēlē. Komplekts sastāv no 30 sarkanām un 30 zilām bumbām. Bumbas ir apzīmētas ar skaitļiem no 0 līdz 9. Kopējā bumbu numuru summa sastāda 270. Kopējā numuru summa sarkanām bumbām sastāda 138, bet zilo bumbu numuru kopējā summa sastāda 132.

1.3. Lototrona cilindrs - sastāvdaļā no lototrona kurā, pēc prezentācijas, tiek ievietotas visas bumbas. Vēlāk visas bumbas tiek samaisītas un tiek noteiktas laimētās izlozes bumbas.

1.4. Cilindrs - sešas (6) identiskas daļas, kuras ir pievienotas lototronam, un kurās tiek ievietotas laimīgās izlozētās bumbas. Visas 6 izvēlētās laimīgās bumbas ir redzamas atsevišķajā logā.

1.5. Maisīšanas un izvēles process - Izlozes kārta kas tiek klasificēta kā uzsāktā brīdī, kad visas bumbas ir iekritušas lototronā. Šis process, tiek klasificēts kā pabeigts brīdī, kad visas 6 bumbas ir iekritušas cilindrā, bet visas pārējās bumbas lototronā ir apstājušās.

1.6. Koeficienti - skaitļu izteiksme, kuru nosaka spēlēs organizātori, un ar kuru tiks reizināta likme. Pie pareizi atminēta notikuma rezultāta, iegūtā summa veidos laimestu.

1.7. Nepāra skaitļi: 1, 3, 5, 7, 9.

1.8. Pāra skaitļi: 0, 2, 4, 6, 8.

2. Noteikumi:

2.1. Pēc nejaušības principa, lototronā, no kopējām sešdesmit (60) bumbām, tiek izlozētas sešas (6) laimīgās bumbas.

2.2. Spēles izloze tiek klasificēta kā pabeigta brīdī, kad bumbu maisīšanas process un laimīgo bumbu izkrišana ir paveikta. Visos pārējos gadījumos izloze tiek anulēta un visas veiktās likmes uz to tiek atgrieztas, vai maisīšanas process tiek turpināts, līdz brīdim, kamēr visas sešas bumbas neiekrit cilindros, bet visas pārējās bumbas lototronā ir apstājušās.

2.3. Cilindri - sešas (6) identiskas daļas, kuras ir pievienotas lototronam, un kurās tiek ievietotas laimīgās izlozētās bumbas. Visas 6 izvēlētās laimīgās bumbas ir redzamas atsevišķajā logā.

3. Spēles gaita:

3.1. Pastāv tikai viens laika posms likmju veikšanai uz gaidāmo spēles izlozi, kad spēlētājam ir iespēja veikt likmes uz visiem iespējamiem spēles rezultātiem gaidāmajā izlozē.

3.1.1. Likmju pieņemšana notiek starp spēles izlozes kārtām un tiek apturēta, aptuveni, pēc četrām minūtēm. Brīdī, kad video ar notiekošo izlosi beidzas, sākās likmju pieņemšana uz nākamo izlozi. Izlozes translācija sākās brīdī, kad likmju pieņemšanas laiks tiek apturēts.

4. Likmju limiti:

4.1. Maksimālo un minimālo likmju limitu nosaka spēles nodrošināšanas Uzņēmums.

5. Īpašie gadījumi:

5.1. Atceltās izlozes:

5.1.1. Izloze var tikt atcelta, tehnisko problēmu dēļ: interneta savienojuma kļūdas, studijas tehniskās kļūdas vai raidījuma vadītājas kļūdu dēļ;

5.1.2. Raidījuma vadītājas kļūda, kas izraisa spēles atcelšanu:

5.1.2.1. Bumbiņas netika sagatavotas uz jaunās izlozes sākuma brīdi. Raidījuma vadītājam ir pienākums ievietot spēles bumbas speciāli noteiktajā vietā (lototronā) tā, lai spēlētājam būtu skaidri redzams, ka tiek izmantots jauns pilnvērtīgs bumbu komplekts.

5.1.2.2. Bumbu vai bumbiņas nevar saskatīt monitorā, raidījuma vadītāja dēļ.

5.2. Maisīšanas un izlozes procesa turpināšana. Bumbiņu maisīšana un izloze var tikt paturpināta, gadījumā ja:

5.2.1. Mazāk kā 6 bumbiņas iekrīt cilindros pēc brīža, kad maisīšanas process tika pabeigts.

5.2.2. Bumbiņu maisīšanas un izvēles procesā bumba (vai bumbiņas) nejauši iekrita atpakaļ lototronā.

5.3. Video un audio translācija nesakrīt vai netiek attēlota/atkaņota.

5.3.1. Gadījumos, ja translācijas laikā skaņa netiek atkaņota vai raidījuma vadītājs sauc neatbilstošos bumbu numurus, pareizais rezultāts tiek noteikts atbilstoši video translācijai.

5.3.2. Gadījumos, ja spēlētājs nevar redzēt translāciju tehnisko iemeslu dēļ līdz izlozes beigām (interneta savienojuma, elektrības pārtrūkuma vai kāda cita iemesla dēļ), bet izlozes spēles gaita ir pieejama un to var atrast arhīvā, izloze skaitās kā veiksmīgi pabeigts.

6. Spēles organizācija:

6.1. Bumbām ir jābūt skaidri redzamām savās vietās lototronā, pirms katras izlozes sākuma.

6.2. Izložu translācijas tiek veiktas visu diennakti (24/7) ar pārtraukumiem tehniskai apkalpošanai, nepieciešamības gadījumā.

6.2.1. Spēles organizātors ir tiesīgs mainīt izlozes laiku un izlozes translācijas garumu pēc saviem uzskatiem.

6.3. Katras izspēlētās izlozes rezultātu un to arhīva video ierakstu, varēs atrast spēles organizatora mājaslapā.

7. Spēlē izmantojamās ierīces:

7.1. Lototrons (apakšpunkts 1.1).

7.2. Bumbu komplekts ar sešdesmit (60) bumbām (apakšpunkts 1.2).

8. Piezīmes:

8.1. Šie noteikumi un definīcijas, dalībnieku izmantošanai, tiek publicētas vairākās valodās un tiem ir informatīvais mērķis. Kā juridiski regulējošais dokuments starp Spēlētāju un Operatoru tiek uzskatīts šo noteikumu saturs angļu valodā. Gadījumā, ja pastāv kādas nesakrītības saturā starp angļu valodas teksta saturu un tulkojumu uz citām valodām, angļu valodas versija tiek uzskatīta kā oriģināls šiem noteikumiem un juridiskā ziņā pārspēj jebkuru no tulkotām versijām.

8.2. Visi iespējamie jautājumi un atsauksmes saistībā ar izlozes rezultātiem, vai citiem tehniskiem jautājumiem no spēlētāju puses, var tikt adresēti spēļu Operatoru pusei, ne vēlāk kā trīsdesmit (30) dienu laikā, pēc izlozes.

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* līdz 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 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.

SIA „JOKER LTD.”
Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Lucky 7** noteikumi
Betgames.tv spēles programma

“Lucky 7” jeb “7 no 42” ir dinamiska spēle pēc loterijas principa. Spēlētājiem tiek piedāvāts plašs derību iznākumu klāsts, un laimējušās likmes var nest peļņu, kas ir divtūkstoš reižu augstāka par likmi.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

SPĒLES PROCESS

7 laimējušās bumbas no 42 tiek pēc nejaušības principa ievilkta spēles cilindrā. Tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi, kad tiek atlasītas tieši 7 laimējušās bumbas. Ja cilindrā ir ievietotas vairāk nekā 7 bumbas, tiek ņemtas vērā tikai pirmās 7 bumbas, un pārējās cilindrā esošās bumbas tiek ignorētas.

Spēlē ir tikai viena derību kārta, un spēlētāji var veikt likmes par visiem pieejamajiem iznākumiem nākamajai izlozei. Derību kārta notiek starp spēļu izlozēm un ilgst aptuveni četras minūtes. Spēļu izlozes notiek katru dienu ik pēc piecām minūtēm.

KĀ VEIKT LIKMI?

1. Ienāciet savā kontā.
2. Nepieciešamības gadījumā veiciet iemaksu savā kontā.
3. Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu.

4. Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā “Summa”.
5. Spiediet pogu “Veikt likmi”.
6. Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “Likme sekmīga”.
7. Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem. Nav iespējams kombinēt (veikt atkārtoti) TIEŠRAIDES SPĒĻU likmes.
8. Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “Rezultāti”.
9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “Likmju vēsture”.

KOMBINĀCIJA

Kombinētās likmes tiek veiktas ar divām dažādām likmēm, kurās, lai uzvarētu kombināciju, ir jāuzvar abas derības. Laimestu aprēķina, reizinot likmi ar koeficientu. CARD GAMES derības nav iespējams apvienot (parlay).

1. Dodieties uz “Likmju kupons” (Bet slip) un ieklikšķiniet “Add one more bet”
2. Izvēlieties derību kategoriju un izlozes rezultātu;
3. Pievienojiet vēl vienu likmi savam likmju kuponam;

SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termini:

1.1. Spēles automāts – mehāniska ierīce, ko izmanto izlozē laimējušo bumbu turēšanai, sakratīšanai un nejaušai atlasei.

1.2. Bumbas – četrdesmit divu (42) dzeltenu un melnu spēles bumbu komplekts: 21 dzeltena un 21 melna bumba, kas sanumurētas no 1 līdz 42. Bumbu kopsumma ir 903. Dzelteno bumbu kopsumma ir 451, un melno bumbu kopsumma – 452.

1.3. Spēles automāta korpuss – spēles automāta sastāvdaļa, kurā pēc parādīšanas tiek ievietotas visas bumbas. Pēc tam bumbas tiek sakratītas, un pēc nejaušības principa tiek izlozētas laimējušās bumbas.

1.4. Cilindrs – spēles automāta sastāvdaļa, kas ir savienota ar korpusu un kurā tiek ievietotas pēc nejaušības principa atlasītas bumbas. 7 laimējušās bumbas tiek parādītas katrā savā rāmī.

1.5. Koeficients – skaitliska izteiksme, ko nosaka spēles organizators un kas tiek sareizināta ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestus.

2. Noteikumi:

2.1. 7 laimējušās bumbas no 42 tiek pēc nejaušības principa ievilkas spēles cilindrā.

2.2. Tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi, kad tiek atlasītas tieši 7 laimējušās bumbas. Visos pārējos gadījumos izloze ir nederīga, un visas likmju summas tiek atgrieztas.

2.3. Ja cilindrā ir ievietotas vairāk nekā 7 bumbas, tiek ņemtas vērā tikai pirmās 7 bumbas, un pārējās cilindrā esošās bumbas tiek ignorētas.

3. Spēles process:

3.1. Spēlē ir tikai viena derību kāрта, un spēlētāji var veikt likmes par visiem pieejamajiem iznākumiem nākamajai izlozei.

3.2. Derību kārtā notiek starp spēļu izlozēm un ilgst aptuveni četras minūtes. Kad ir pabeigta pirmā izloze, tūlīt sākas otrās izlozes derību kārtā. Tiešraide sākas, kad beigusies derību kārtā.

4. Likmju robežvērtības:

4.1. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpaši gadījumi:

5.1. Atceltas izlozes.

5.1.1. Izlozes var tikt atceltas tehnisku kļūmju dēļ: interneta savienojuma problēmas, tehniski sarežģījumi studijā vai spēles vadītāja kļūdas.

5.1.2. Spēles vadītāja kļūdas, kuru rezultātā var tikt atceltas izlozes.

5.1.2.1. Bumbas nav sagatavotas pirms izlozes sākuma. Spēles vadītājam ir jānoliek bumbas norādītajā vietā, lai skaidri parādītu, ka tiek izmantots pilns nesajauktu bumbu komplekts.

5.1.2.2. Bumbu vai bumbas nevar redzēt ekrānā spēles vadītāja darbību dēļ.

5.2. Video un audio straumēšanas materiāls neatbilst vai neeksistē.

5.2.1. Ja tiešraides laikā pazūd skaņa vai spēles vadītājs paziņo nepareizus laimējušo bumbu skaitļus, pareizos izlozes iznākumus un laimējušos skaitļus nosaka pēc videoieraksta.

5.2.2. Ja spēlētājs nevar noskatīties tiešraidi tehnisku iemeslu dēļ no savas puses (nav interneta savienojuma, nav elektrības utt.), bet pārraide ir atrodamā arhīvā, tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi.

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Pirms katras izlozes sākuma bumbām jābūt skaidri redzamām savā vietā spēles automātā.

6.2. Spēles izlozes notiek ik pēc 5 minūtēm katru dienu no plkst. 9:00 līdz 4:55 (GMT+2) ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma.

6.2.1. Organizatoram ir tiesības mainīt pārraižu laiku un ilgumu.

6.3. Ir atļauti ilgāki pārtraukumi (1-5 atceltas izlozes pēc kārtas) tehnisku kļūmju dēļ studijā. Visas likmes, kas veiktas šajās izlozēs, ir nederīgas, un likmju summas tiek atgrieztas spēlētājiem.

6.4. Katras izlozes rezultāti un pārraižu arhīvs ir pieejami spēles organizatoru tīmekļa vietnē.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. Spēles automāts (skat. 1.1. punktu).

7.2. 42 bumbu komplekts (skat. 1.2. punktu).

8. Papildinformācija:

8.1. Šie noteikumi ir publicēti vairākās valodās informatīviem mērķiem un lai atvieglotu piekļuvi spēlei. Versija angļu valodā ir vienīgā, kas ir uzskatāma par tiesisko pamatu attiecībām starp spēlētāju un tiešsaistes azartspēļu organizētāju, un jebkuru neatbilstību gadījumā starp šo noteikumu versiju angļu valodā un citā valodā, versija angļu valodā ir noteicošā.

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”

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* līdz 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 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.

SIA „JOKER LTD.”
Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Speedy 7** noteikumi
Betgames.tv spēles programma

“Speedy 7” ir tiešraides spēle, kurā spēlētājam ir jāuzmin, vai nākamās kārts krāsa būs melna vai sarkana.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

Spēle sastāv no septiņiem derību raundiem. Pēc laimētās likmes spēlētājs var izmaksāt laimestu vai turpināt spēlēt, prognozējot nākamās kārts krāsu un palielinot laimestu. Spēlētājiem, kas prognozē pareizi četras vai septiņas secīgas reizes tiek piešķirts bonuss.

KĀ VEIKT LIKMI?

1. Ienāciet savā kontā.
2. Nepieciešamības gadījumā veiciet iemaksu savā kontā.
3. Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu.
4. Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā “**Summa**”.
5. Spiediet pogu “**Veikt likmi**”.
6. Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “**Likme sekmīga**”.
7. Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem.
8. Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “**Rezultāti**”.
9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “**Likmju vēsture**”.

SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termini:
 - 1.1. Likmju raunds – spēlētāju likto likmju pieņemšanas laiks.
 - 1.2. Likmes – skaitliskā izteiksme, ko nosaka, pamatojoties uz iznākuma matemātisko varbūtību, kuru reizina ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestu.
 - 1.3. Masts – viens no četriem kāršu veidiem (ercs, kāravš, kreicis, pīķis).
 - 1.4. Krāsa – viena no divām kavas krāsām: Sarkans (ercs, kāravš) un melns (kreicis, pīķis).
 - 1.5. Kava – 52 (piecdesmit divu) kāršu komplekts, kas sastāv no trīspadsmit kārtīm no četriem mastiem (divnieks, trijnieks, četrinieks, piecinieks, sešinieks, septītnieks, astotnieks, devītnieks, desmitnieks, kalps, dāma, kungs, dūzis).
 - 1.6. Kāršu dalītājs (shoe) – spēļu ierīce, kurā pirms spēles sākuma ir ievietota kāršu kava.
 - 1.7. Izloze – viena kāršu izdalīšanas reize; sākas ar pirmo likmju apli un beidzas ar sestās kārts atvēršanu.

1.8. Likmju iznākums – iznākuma interpretācija, kas izteikta ar koeficientiem, kas izlozes gaitā var mainīties atkarībā no iznākuma matemātiskās varbūtības izmaiņām.

1.9. Likmju iespējas – visu spēlētājam pieejamo likmju rezultātu saraksts.

1.10. Lucky streak – likmju skaits, kuras spēlētājs ir uzvarējis pēc kārtas vienā izlozē, neizlaižot nevienu no likmju raundiem.

2. Noteikumi:

2.1. Spēlētāji prognozē, kāda būs nākamā kārts, kas pagriezta uz augšu, un pareizas secīgas prognozes iesāk streak.

2.2. Tikai viens streak katram spēlētājam vienā reizē.

2.3. Spēlētājs var sākt spēlēt jebkurā izlozes raundā.

2.4. Spēlētājs var veikt naudas izmaksu jebkurā izlozes raundā.

2.5. Ja spēlētājs veic naudas izmaksu, viņš joprojām var iesākt jaunu streak – pat tajā pašā izlozē.

2.6. Lucky streak beidzas pēc tam, kad izlozē tiek izdalīta septītā kārts, vai nu tad, kad spēlētājs neizdara nekādu izvēli likmju raundā vai veic naudas izmaksu.

2.7. Dalīšana

2.7.1. Kārtis tiek izdalītas pa vienai pēc katra likmju raunda, līdz uz galda tiek izdalītas 7 kārtis.

2.7.2. Likmju raunds ir aktīvs pirms pirmās izdalītās kārts un pēc katras izdalītās kārts, izņemot septīto karti. Kad likmju raunds ir beidzies, tiek izdalīta jauna kārts.

2.7.3. Pēc katras izdalītās kārts un saskaņā ar fiksētajiem noteikumiem izredzes nosaka pēc tā, cik spēlētāju pareizi paredzēja kārti.

2.7.4. Izloze beidzas, kad tiek izdalīta septītā kārts, laimests tiek noteikts un izmaksāts spēlētājiem, kuri vēl nav izstājušies.

3. Spēles process:

3.1. Spēle sastāv no septiņiem likmju raundiem. Katrā likmju raundā spēlētājs var paredzēt kārti, kura tiks izlikta nākamā.

3.2. Pirmais likmju raunds. Pirmais likmju raunds sākas pirms pirmās kārts izdalīšanas, kuras laikā spēlētājs var likt likmi tikai uz vienu no pieejamajām likmju iespējām, paredzot nākamo atvērto karti (šis noteikums attiecas uz visiem likmju raundiem).

3.3. Paziņojums par pirmā likmju raunda rezultātu. Kad pirmais likmju raunds ir pabeigts, tiek izdalīta pirmā kārts un noteikts likmju raunda rezultāts, aprēķināti kumulatīvie laimesti, un sākas jauns likmju raunds.

3.4. Otrs likmju raunds. Atjauninātās likmes tiek parādītas pirms otrā likmju raunda sākuma.

Spēlētāji, kas uzvar pirmajā likmju raundā, var veikt vienu no šīm darbībām:

3.4.1. Turpināt spēlēt, paredzot nākamo kārti.

3.4.2. Veikt naudas izmaksu (tam būs īpaša poga). Šajā gadījumā uzkrātais laimests tiks izmaksāts.

3.4.3. Likmju raunda laikā netiek veiktas nekādas darbības (piemēram, spēlētājs nevar izlemt, ir zaudēts interneta savienojums utt.). Šajā gadījumā uzkrātais laimests tiks izmaksāts, tiklīdz likmju raundu laiks būs beidzies (skat. 3.4.2.).

3.5. Likmju raundi no trim līdz sešiem notiek saskaņā ar noteikumiem, kas aprakstīti 3.3. sadaļā.

3.6. Saskaņā ar noteikumiem, kas aprakstīti 2.3. un 2.5. sadaļā, spēlētājs var sākt spēlēt jebkurā no likmju raundiem

3.7. Kāršu sajaukšana:

3.7.1. Spēlē tiek izmantotas divas kavas – viena tiek izmantota, izdalot kārtis izlozes laikā, bet otra netiek izmantota izlozē, jo tā tiek sajaukta.

3.7.2. Izlozes beigās dīleris savāc izlietoto karšu kavu, kas tiks sajaukta nākamās izlozes laikā.

3.7.3. Kavu, kas tika sajaukta iepriekšējā izlozē, izmantos nākamajai kāršu dalīšanai.

4. Bonusi:

4.1. 4 kāršu streak bonuss. Lucky streak bonusu par četriem likmju raundiem var laimēt spēlētāji, kuri vienā un tajā pašā izlozē pareizi uzminējuši četras kārtis pēc kārtas, neizmantojot naudas izņemšanas iespēju, spēlētājs saņems bonusu pie sākotnējās likmes neatkarīgi no tā, kāds būs spēlētāja spēles turpmākais iznākums.

4.2. 7 kāršu streak bonuss. Lucky streak bonusu par septiņiem likmju raundiem var laimēt spēlētāji, kuri sāka spēlēt no pirmā likmju raunda un ir pareizi uzminējuši visas kārtis, neizmantojot naudas izņemšanas iespēju. Bonuss tiks izmaksāts kā papildu laimests, kas aprēķināts pēc fiksētā koeficienta, kas reizināts ar spēlētāja sākotnējo likmi.

4.2.1. Fiksēto likmju vērtību 7 kāršu streak bonusam nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpaši gadījumi:

5.1. Atceltas izlozes. Izloze var tikt atcelta, ja:

5.1.1. Skeneris nevar noskenēt kārti, vai arī tā rādījumi neatbilst kārtij uz galda;

5.1.2. Kārts vai kārtis parādās nepareizā izvietojumā vai tiek sajauktas;

5.1.3. Studijā rodas tehniskas problēmas (problēmas ar interneta savienojumu, tehniskas kļūmes vai dīlera kļūda).

5.1.3.1. Dīlera kļūdas, kas var izraisīt izlozes atcelšanu:

5.1.3.1.1. Izmainīta kāršu dalīšanas secība (skatīt 2.7. sadaļu un apakšnodaļas)

5.1.3.1.2. Kārts vai kārtis ir iezīmētas vai sabojātas;

5.1.3.1.3. Kārts vai kārtis nokrīt no galda vai dīlera vainas dēļ tās nevar redzēt uz ekrāna;

5.1.3.1.4. Kavā esošā kārts vai kārtis nepareizas dalīšanas dēļ tiek pagrieztas uz augšu;

5.1.3.1.5. Dīleris nepareizi skenē kārti vai kārtis, un skenera rādījumi neatbilst kārtīm uz galda.

5.1.3.1.6. Dīleris izlozē divas kārtis vienam likmju raundam.

5.1.4. Ja izloze tiek atcelta, spēlētājs saņems naudas atmaksu par iegūto likmi vai uzkrāto laimestu (skat. 3.4.2).

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Spēle ilgst visu diennakti ar uzturēšanas pārtraukumiem pēc pieprasījuma. Viss pārējais, ieskaitot dīleri un kāršu izmaiņas, tiek tiešraidē pārraidīts.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. 1 x 52 (piecdesmit divu) kāršu kava. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods, ko kāršu dalīšanas laikā skenē integrēts galda skeneris.

7.2. Kāršu svītru kodu skenēšanai izmanto integrēto galda kāršu skeneri.

7.3. Kāršu kavas sajaukšanai tiek izmantota integrēta kāršu sajaukšanas iekārta.

7.4. Otrādi apgrieztu kārti izmanto, lai aizklātu kavas apakšējo kārti.

7.5. Ierīce ar sajauktām kārtīm, no kuras dīleris izdala kārtis.

7.6. Galds ar septiņiem uzdrukātiem septiņu izdalāmo kāršu ietvariem.

8. Papildinformācija:

8.1. Šie noteikumi un nosacījumi tiek publicēti vairākās valodās informatīvos nolūkos un spēlētāju ērtai piekļuvei. Tikai versija angļu valodā veido juridisko pamatu spēlētāju un operatora attiecībām, ja rodas neatbilstības starp angļu valodas versiju un citām versijām, tad noteicošā ir versija angļu valodā.

8.2. Visas spēlētāja pretenzijas, kas saistītas ar izložu rezultātiem vai citiem tehniskiem jautājumiem, ir jāadresē operatoram ne vēlāk kā 30 (trīsdesmit) dienas pēc attiecīgā izlozes.

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”

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* līdz 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 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.

SIA „JOKER LTD”
Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **War of Bets** noteikumi
Betgames.tv spēles programma

“**War of bets**” ir kāršu spēle, kurā sacenšas divi pretinieki – spēlētājs un dīleris. Tiek izmantota standarta kāršu kava. Uzvar visaugstākā kārts. Ja divu izspēlēto kāršu vērtība ir vienāda, notiek “karš”.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

SPĒLES PROCESS

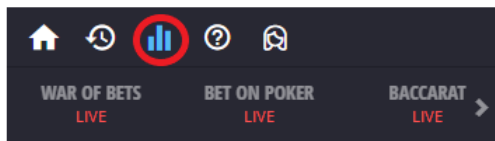
Spēle tiek spēlēta starp diviem pretiniekiem – spēlētāju un dīleri. Katrā spēles izlozē dīleris izdala katram pretiniekam vienu kārti atklātā veidā. Kārtis tiek izdalītas pa vienai, un spēlētājs vienmēr saņem pirmo kārti. Spēles mērķis ir iegūt pēc ranga augstāku kārti (dūži tiek uzskatīti augstākajām kārtīm un divnieki – par vismazāk vērtīgajām). Kad spēlētājam un dīlerim ir vienādas vērtības kārtis, iestājas karš (neizšķirts). Šajā situācijā uzvar iznākums “karš” (“neizšķirts”), un gan dīleris, gan spēlētājs zaudē.

Pirmās kārtas likmes var veikt jau pirms kāršu izdales. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem. Otrās kārtas likmes var veikt, kad spēlētājs ir saņēmis pirmo kārti un ir atjaunināti koeficienti. Iepriekšējās derību kārtās veiktās likmes neietekmē turpmākās likmes, tādēļ derību veicēji var slēgt derības par tiem pašiem vai citiem iznākumiem vairāk kā vienreiz.

Kara (neizšķirta) gadījumā derību veicējiem, kuri ir slēguši derības par šo iznākumu, tiek izmaksāti laimesti. Likmes, kas veiktas par spēlētāju un (vai) dīleri, tiek zaudētas.

KĀ VEIKT LIKMI?

1. Ienāciet savā kontā.
2. Nepieciešamības gadījumā veiciet iemaksu savā kontā.
3. Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu.
4. Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā “**Summa**”.
5. Spiediet pogu “**Veikt likmi**”.
6. Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “**Likme sekmīga**”.
7. Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem. Nav iespējams kombinēt (veikt atkārtoti) TIEŠRAIDES SPĒĻU likmes.
8. Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “**Rezultāti**”.



Results

FILTER

GMT 0

War of Bets

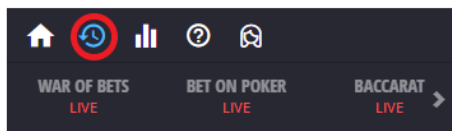
Draw number

War of Bets

P:Q♣ D:7♠

21:04 80000281265 [Watch](#)

9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “**Likmju vēsture**”.



Bet history

GMT 0

Single (22) Subscriptions (0) Combin >

✕	Player wins	2.05		
	P:Q♣ D:7♠			
21:05	80000281265		AMOUNT 10.00€	WON 20.50€
✕	Dealer wins	2.05		
	P:Q♣ D:7♠			
21:03	80000281265		AMOUNT 10.00€	WON 0.00€

SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termins:

- 1.1. Derību kārta – laiks, kas atvēlēts spēlētāja likmju pieņemšanai.
- 1.2. Koeficients – skaitliska izteiksme, kas ir balstīta uz iznākuma matemātisko iespējamību un kas tiek reizināta ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestus.
- 1.3. Vērtība – kārts vieta vienas masts kāršu virknē (piemēram, divnieks, kalps, dūzis), kur divniekam ir mazākā vērtība, bet dūzim – lielākā vērtība.
- 1.4. Masts – viena no četrām kāršu grupām (erceni, kāravi, pīķi, kreiči).
- 1.5. Kava – 52 (piecdesmit divu) kāršu komplekts, kas sastāv no četrām mastīm, kur katrā ir trīspadsmit kārtis (divnieks, trijnieks, četrinieks, piecinieks, sešinieks, septītnieks, astotnieks, devītnieks, desmitnieks, kalps, dāma, kungs, dūzis).
- 1.6. Kurpe – spēļu iekārta, kurā pirms spēles sākuma tiek ievietotas sešas kāršu kavas.
- 1.7. Izloze – viena kāršu izdala, kas sākas ar pirmo derību kārtu un noslēdzas, kad dīleris paziņo izdales iznākumu, savāc visas izmantotās kārtis, kas atrodas uz galda atklātā veidā, un ievieto tās izmantoto kāršu kastē.
- 1.8. Derību iznākums – vienas izlozes iznākuma iespējamā interpretācija, kas ir izteikta ar koeficientiem un var mainīties izlozes gaitā atkarībā no iznākuma matemātiskās iespējamības izmaiņām.
- 1.9. Derību opcijas – visu spēlētājam pieejamo derību iznākumu saraksts.
- 1.10. Spēlētājs – viens no spēles pretiniekiem, kurš ir atzīmēts attēlā un kuram dīleris izdala kārtis.
- 1.11. Dīleris – viens no spēles pretiniekiem, kurš ir atzīmēts attēlā un kuram dīleris izdala kārtis.
- 1.12. Karš – izlozes iznākums, kad pēc kāršu izdales spēlētājam un dīlerim ir kārtis ar vienādu vērtību.
- 1.13. Figūru kārts – jebkuras masts kalps, dāma vai kungs.

2. Noteikumi:

- 2.1. Spēlē ir divi pretinieki – spēlētājs un dīleris. Katrā izlozē spēles dīleris izdala katram pretiniekam vienu atklātu kārti.
- 2.2. Izdala.
 - 2.2.1. Kārtis tiek izdalītas pārmaiņus pa vienai, līdz abiem pretiniekiem ir viena atklāta kārts.
 - 2.2.2. Spēlētājs vienmēr saņem pirmo kārti.
 - 2.2.3. Kad abi spēlētāji ir saņēmuši vienu atklātu kārti, tiek izvērtēta situācija un atbilstoši pastāvīgajiem noteikumiem tiek izlemts, vai izlozē ir uzvarējis viens no pretiniekiem – spēlētājs vai dīleris, vai arī tā ir noslēgusies ar karu.
- 2.3. Spēles mērķis ir iegūt kārti, kuras vērtība ir augstāka nekā pretinieka kārtij.
 - 2.3.1. Uzvarētājs ir spēles pretinieks, kuram ir augstākas vērtības kārts, kad abi pretinieki ir saņēmuši vienu atklātu kārti.
 - 2.3.2. Ja pēc kāršu izdales spēlētājam un dīlerim abiem ir kārtis ar vienādu vērtību, izloze noslēdzas ar iznākumu “karš”.

3. Spēles process:

- 3.1. Pirmā derību kārta. Likmes var veikt jau pirms kāršu izdalīšanas pirmajā derību kārtā. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem.

3.2. Otrā derību kārta. Pēc pirmās derību kārtas spēlētājs saņem pirmo kārti, ekrānā tiek parādīti derību iznākumu jaunie koeficienti, un sākas otrā derību kārta. Pirmajā derību kārtā veiktās likmes neietekmē otrās derību kārtas likmes, tādēļ derību veicēji var slēgt derības par tiem pašiem vai citiem iznākumiem vairāk kā vienreiz.

3.3. Spēles beigas, rezultātu paziņošana. Pēc otrās derību kārtas dīleris saņem atklātu kārti, tiek noteikts izlozes iznākums, un sākas jauna izloze.

3.4. Kāršu apmaiņa.

3.4.1. Kad kurpē palicis mazāk par 40 kārtīm, dīleris paziņo, ka pēc izlozes kārtis kurpē tiks apmainītas.

3.4.2. Dīleris ievieto visas izmantotās un neizmantotās kārtis izmantoto kāršu kastē. Tukšā kurpe tiek aizstāta ar pilnu un lietošanai gatavu kurpi ar sajauktām kārtīm. Pilnā kaste ar izmantotajām kārtīm tiek iztukšota un novietota atpakaļ uz galda. Šī apmaiņa tiek veikta reāllaikā, kad derību veicēji un skatītāji to var redzēt.

3.5. Kāršu sajaukšana. Kad kurpes ir samainītas, ierodas otrs dīleris un, visiem redzot, sajauc kārtis un sagatavo tās izdalei.

4. Likmju robežvērtības:

4.1. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka Organizētājs.

5. Īpaši gadījumi:

5.1. Atceltas izlozes. Spēles "Likmju karš" izlozes var tikt atceltas, ja:

5.1.1. skeneris nevar noskenēt kārti vai tā nolasījumi neatbilst uz galda esošajai kārtij;

5.2.1. kārts vai kārtis parādās nepareizajā vietā vai tiek samainītas vietām;

5.1.3. rodas tehniski sarežģījumi (interneta savienojuma problēmas, tehniskas kļūmes studijā vai dīlera kļūdas).

5.1.3.1. Dīlera kļūdas, kuru dēļ var tikt atcelta izloze:

5.1.3.1.1. tiek mainīta izdales secība (skat. 2.2. punktu);

5.1.3.1.2. kārts vai kārtis ir iezīmētas vai bojātas;

5.1.3.1.3. kārts vai kārtis nokrīt no galda vai nav redzamas ekrānā dīlera vainas dēļ;

5.1.3.1.4. kārts vai kārtis kavā atrodas atklātā veidā, un nepareizas sajaukšanas dēļ ir redzams attēls/skaitlis;

5.1.3.1.5. dīleris nepareizi noskenē kārti vai kārtis, un skenera nolasījumi neatbilst uz galda esošajām kārtīm.

5.1.4. Ja izloze tiek atcelta, visas likmes ir nederīgas un likmju summas tiek atgrieztas spēlētājiem (koeficienti tiek pielīdzināti vieniniekam).

5.2. Kāršu atmešana. Kārtis var tikt atmestas spēles laikā, ja:

5.2.1. dīleris izņem kārti no kurpes un parāda to atklātā veidā, kad derību kārta vēl nav beigusies;

5.2.2. programma nevar noskenēt vai nolasīt kārti tehnisku iemeslu dēļ.

5.3. Kāršu atmešanas norise:

5.3.1. dīleris parāda kārti atklātā veidā visiem spēlētājiem;

5.3.2. dīleris paziņo, ka konkrētā kārts tiks atmesta;

5.3.3. dīleris ieliek kārti izmantoto kāršu kastē;

5.3.4. dīleris paņem no kurpes jaunu kārti un noliek to atmestās kārts vietā, neatceļot izlozi.

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Spēles notiek 24 stundas diennaktī ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma, taču viss pārējais, tostarp dīleru un kāršu maiņa, ir redzams tiešraidē.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. Sešas standarta 52 (piecdesmit divu) kāršu kavas. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods, ko noskenē integrēts galda skeneris kāršu izdales laikā.

7.2. Integrēts galda skeneris, ko izmanto kāršu svītrkodu skenēšanai.

7.3. Sadalošā kārts, ko izmanto kavas apakšējās kārts aizklāšanai.

7.4. Kurpe ar sajauktām kārtīm, no kuras dīleris izdala kārtis.

7.5. Galds ar divām marķētām kastēm, no kurām viena paredzēta spēlētāju, bet otra dīleru kārtīm.

7.6. Izmantotu kāršu kaste, kurā dīleris pēc katras izlozes ievieto izmantotās kārtis.

8. Papildinformācija:

8.1. Šie noteikumi ir publicēti vairākās valodās informatīviem mērķiem un, lai atvieglotu piekļuvi spēlei. Versija angļu valodā ir vienīgā, kas ir uzskatāma par tiesisko pamatu attiecībām starp spēlētāju un tiešsaistes azartspēļu organizētāju, un jebkuru neatbilstību gadījumā starp šo noteikumu versiju angļu valodā un citā valodā, versija angļu valodā ir noteicošā.

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”

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* līdz 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 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.

SIA „JOKER LTD.”
Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Wheel of Fortune** noteikumi
Betgames.tv spēles programma

“Wheel of Fortune” ir ļoti ātra un vienkārša spēle ar skaidrām derību opcijām.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

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

Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

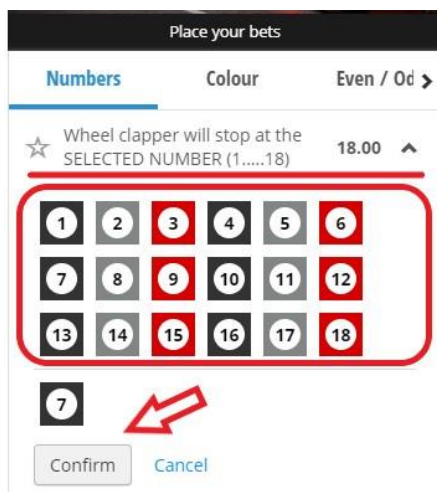
SPĒLES PROCESS

Spēles vadītājs iepazīstina ar laimes ratu un viegli iegriež to pretēji pulksteņrādītāja virzienam un pēc tam – pulksteņrādītāja virzienā. Izlozes laikā tiek veikts tikai viens grieziens, izņemot gadījumus, kad grieziens ir jāatkārto. Spēles vadītāja grieziens (un izloze) ir derīga, ja rats veic vismaz trīs (3) pilnus apgriezienus pulksteņrādītāja virzienā. Griezienu skaitītājs skaita pilnus apgriezienus pulksteņrādītāja virzienā, un, kad rats ir veicis trīs (3) pilnus apgriezienus, iedegas zaļa lampiņa. Grieziens sākas, kad rats sāk griezties pulksteņrādītāja virzienā un rādītājs izkustas no segmenta, kurā tas iepriekš atradās. Izlozes rezultāts ir segmenta skaitlis vai simbols, pie kura apstājas rādītājs, kad rats pārstāj griezties.

Spēlē ir tikai viena derību kāрта, un spēlētāji var veikt likmes par visiem pieejamajiem iznākumiem nākamajai izlozei. Derību kārtā notiek starp spēļu izlozēm un ilgst aptuveni četras minūtes. Spēļu izlozes notiek katru dienu ik pēc piecām minūtēm.

KĀ VEIKT LIKMI?

1. Ienāciet savā kontā.
2. Nepieciešamības gadījumā veiciet iemaksu savā kontā.
3. Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu.

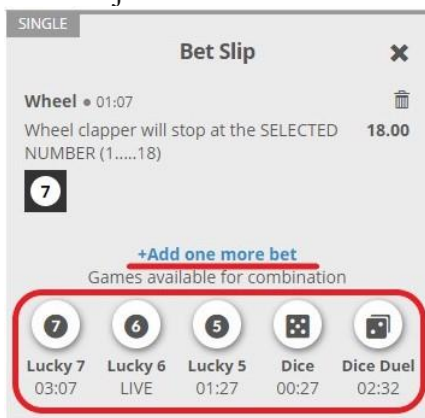


4. Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā “**Summa**”.
5. Spiediet pogu “**Veikt likmi**”
6. Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “**Likme sekmīga**”.
7. Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem.
8. Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “**Rezultāti**”.
9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “**Likmju vēsture**”.

KOMBINĀCIJA

Kombinētās likmes tiek veiktas ar divām dažādām likmēm, kurās, lai uzvarētu kombināciju, ir jāuzvar abas derības. Laimestu aprēķina, reizinot likmi ar koeficientu. CARD GAMES derības nav iespējams apvienot (parlay).

1. Dodieties uz “**Likmju kupons**” (Bet slip) un ieklikšķiniet “**Add one more bet**”
2. Izvēlieties derību kategoriju un izlozes rezultātu;
3. Pievienojiet vēl vienu likmi savam likmju kuponam;



COMBINATION

Bet Slip ✕

Wheel • 01:15 🗑️

Wheel clapper will stop at the SELECTED NUMBER (1.....18) **18.00**

7

Dice • 01:34 🗑️

Chosen number will be rolled **1.55**

Total odd: **27.90**

Amount (1 - 50€)

+1 +3 +5 +10 +50 +100 C

Possible win: **139.50€**

PLACE BET ←

SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termini:

1.1. Laimes rats – apaļa spēles iekārta, kas ir sadalīta deviņpadsmit (19) segmentos, kas ir atdalīti ar metāla šķirtnēm.

1.2. Segments – viena no rata deviņpadsmit (19) iedaļām, kas sanumurētas no viens (1) līdz astoņpadsmit (18) vai apzīmētas ar īpašu simbolu (kauss ar zvaigzni). Visi segmenti ir vienāda izmēra.

1.3. Izlozes rezultāts – segments, kurā apstājas rādītāja apakšējais gals (tuvāk rata centram). Rezultātus nosaka saskaņā ar pastāvīgiem noteikumiem (skat. 2..8 punktu).

1.4. Rādītājs – spēles iekārtas komponents (rata augšpusē pa vidu), kas nosaka izlozes rezultātu.

1.5. Koeficients – skaitliska izteiksme, kas tiek sareizināta ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestus.

2. Noteikumi:

2.1. Spēles vadītājs iepazīstina ar laimes ratu un viegli iegriež to pretēji pulksteņrādītāja virzienam un pēc tam – pulksteņrādītāja virzienā.

2.2. Spēlē tiek izmantots viens laimes rats.

2.3. Izlozes laikā tiek veikts tikai viens grieziens, izņemot gadījumus, kad grieziens ir jāatkārto (skat. 5.2. punktu).

2.4. Spēles vadītāja grieziens (un izloze) ir derīga, ja rats veic vismaz trīs (3) pilnus apgriezienus pulksteņrādītāja virzienā.

2.5. Grieziens sākas, kad spēles vadītāja iegrieztais rats sāk griezties pulksteņrādītāja virzienā un rādītājs izkustas no segmenta, kurā tas iepriekš atradās.

2.6. Izlozes rezultāts ir segmenta skaitlis vai simbols, pie kura apstājas rādītājs, kad rats pārstāj griezties.

2.7. Laimes rata rezultāti:

2.7.1. <i>Viens (1)</i> – melns – nepāra;	2.7.11. <i>Vienpadsmit (11)</i> – pelēks – nepāra;
2.7.2. <i>Divi (2)</i> – pelēks – pāra;	2.7.12. <i>Divpadsmit (12)</i> – sarkans – pāra;
2.7.3. <i>Trīs (3)</i> – sarkans – nepāra;	2.7.13. <i>Trīspadsmit (13)</i> – melns – nepāra;
2.7.4. <i>Četri (4)</i> – melns – pāra;	2.7.14. <i>Četrpadsmit (14)</i> – pelēks – pāra;
2.7.5. <i>Pieci (5)</i> – pelēks – nepāra;	2.7.15. <i>Piecpadsmit (15)</i> – sarkans – nepāra;
2.7.6. <i>Seši (6)</i> – sarkans – pāra;	2.7.16. <i>Sešpadsmit (16)</i> – melns – pāra;
2.7.7. <i>Septiņi (7)</i> – melns – nepāra;	2.7.17. <i>Septiņpadsmit (17)</i> – pelēks – nepāra;
2.7.8. <i>Astoņi (8)</i> – pelēks – pāra;	2.7.18. <i>Astoņpadsmit (18)</i> – sarkans – pāra;
2.7.9. <i>Deviņi (9)</i> – sarkans – nepāra;	2.7.19. <i>Kauss ar zvaigzni</i>
2.7.10. <i>Desmit (10)</i> – melns – pāra;	

3. Spēles process:

3.1. Spēlē ir tikai viena derību kārta, un derību veicēji var veikt likmes par visiem pieejamajiem iznākumiem.

3.1.1. Derību kārta notiek starp spēļu izlozēm un ilgst aptuveni četras minūtes. Kad ir pabeigta pirmā izloze, tūlīt sākas otrās izlozes derību kārta. Tiešraide sākas, kad beigusies derību kārta.

3.2. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

4. Īpaši gadījumi

4.1. Atceltas izlozes.

4.1.1. Izlozes var tikt atceltas tehnisku kļūmju dēļ: interneta savienojuma problēmas, tehniski sarežģījumi studijā vai spēles vadītāja kļūdas.

4.1.2. Spēles vadītāja kļūdas, kuru rezultātā var tikt atceltas izlozes:

4.1.2.1. laimes rats neveic vismaz trīs (3) pilnus apgriezienus;

4.1.2.2. spēles vadītājs pieskaras laimes ratam tā griešanās laikā vai jebkurā citā veidā maina rata griešanās ātrumu.

4.2. Atkārtots grieziens. Grieziens ir jāatkārto, ja:

4.2.1. laimes rats neveic trīs (3) pilnus apgriezienus no brīža, kad tas sāk griezties, līdz brīdim, kad tas pilnībā apstājas;

4.3. Ja tiešraides laikā pazūd skaņa vai spēles vadītājs paziņo nepareizus laimējušo segmentu, pareizos rezultātus nosaka pēc videoieraksta.

4.3.1. Ja spēlētājs nevar noskatīties tiešraidi tehnisku iemeslu dēļ (nav interneta savienojuma, nav elektrības utt.), bet pārraide ir atrodama arhīvā, tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi;

4.3.2. Katras izlozes rezultāti un pārraižu arhīvs ir pieejami spēles organizatoru tīmekļa vietnē.

5. Spēles organizatoriskā norise:

5.1. Spēles izlozes notiek 24 stundas diennaktī ik pēc 2 minūtēm ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma.

5.1.1. Organizatoram ir tiesības mainīt pārraižu laiku un ilgumu.

6. Spēlē izmantotais aprīkojums:

6.1. Laimes rats (skat. 1.1. punktu).

7. Papildinformācija:

7.1. Šie noteikumi ir publicēti vairākās valodās informatīviem mērķiem un lai atvieglotu piekļuvi spēlei. Versija angļu valodā ir vienīgā, kas ir uzskatāma par tiesisko pamatu attiecībām starp spēlētāju un tiešsaistes azartspēļu organizētāju, un jebkuru neatbilstību gadījumā starp šo noteikumu versiju angļu valodā un citā valodā, versija angļu valodā ir noteicošā.

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”

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* līdz 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 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.

Dokuments parakstīts elektroniski ar drošu elektronisko parakstu.