

## Likmju spēles BET ON BACCARAT noteikumi

### 1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA DLV  
Reģ. nr.: 40003227719  
Krīdenera dambis 9  
Rīga, LV-1019  
Latvija  
Tel.: 67145020

### 2. Spēles nosaukums un veids:

**Spēles nosaukums:** Bet on Baccarat

**Spēles veids:** Likmju spēle (paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīcēs un personālos datoros).

**Azartspēļu ražotāja nosaukums:** BetGames.tv

### 3. Spēles dalības maksa (likme)

Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

### 4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam [www.winguru.lv](http://www.winguru.lv)
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam WinGuru spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā jābūt naudai – nepieciešamības gadījumā jāveic iemaksa.
- Dalībniekam jāatlasa derību kategoriju un jāizvēlas izlozes iznākums.

Izvēlēties derību opciju

**FAVORITES** ▼

**GALVENĀS LIKMES** ▲

- ★ Spēlētājs **1.94**
- ★ Baņķieris **1.87**
- ★ Saite **9.80**

Spēlētāju pārns 13.00  
Baņķiera pārns 12.50  
Izvērtētā pārns 6.70  
Labākais pārns 28.00  
Meln 2.40  
Lielb 1.53

Net On Hazard

Player 9.00 Tie 1.84 Banker

Sākotnējās likmes Spēlētāja kārts Baņķiera kārts

**Kopējā laimētā summa 00:07**

**LIKŅU KUPONS**

Derības uz:

Spēlētājs 1.94

- Dalībniekam ir jāievada sava likme likmju kupona laukā “Summa”.
- Jāspiež pogu “Veikt likmi”.

Spēlētāja kārts Baņķiera kārts

**Kopējā laimētā summa 00:16**

**LIKŅU KUPONS**

Derības uz:

Spēlētājs 1.94

Summa

1	<b>3</b>	5	10
20	30	50	100

€

Min.: 0.50€, Maks.: 10.00€

**VEIKT LIKMI**

- Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “Likme sekmīga”

Spēlētāja kārts      Banķiera kārts

**Spēlētā summa** 00:02

**LIKMJU KUPONS**

Jūsu likmju kupons ir tukšs. Lūdzu, izvēlieties derību opciju no saraksta.

Summa

1	3	5	10
20	30	50	100

3.00 €

**VEIKT LIKMI**

✓ Likme ir sekmīga.

**RECENT BETS**

BACCARAT / SĀKUMĒJĀS LIKMES  
Spēlētājs ( 3.00€ / 1.94 )  
 aktīvs

## 5. Spēles process:

“Bet-on-Baccarat” ir reāllaika spēle, kuras norise un noteikumi ir gandrīz identiski spēlei “Baccarat” (vai “Punto Banco”). Spēle tiek spēlēta starp diviem pretiniekiem – spēlētāju un banķieri. 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) banķierim 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 banķierim 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.

## SPĒLES NOTEIKUMI

### 1. Termini:

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, kāravi, 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 izdāle, 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 ma temātiskās 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 kārtis 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 izdalītas. 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 apmainītas.

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.





- Dalībnieks var aplūkot spēles statistiku, klikšķinot uz statistikas ikonas ekrāna centrā pa labi (zem koeficientiem).

Spēlētāju pāris	13.00
Bankiera pāris	12.50
Jebkurš pāris	6.70
Labākais pāris	28.00
Mazs	2.49
Liels	1.53

Sākotnējās likmes   Spēlētāja kārts   Bankiera kārts

**Kopējā laimētā summa** 00:07

**LIKĀJU KUPONS**

Derības uz:

Spēlētājs 1.94

- Jāklikšķina "X", lai aizvērtu statistikas uznirostošo logu.

**VĒSTURE**

B	P	B	P	P	P	B	P	B
P	B	B	T	P	S	B	B	S
B	B	P	B	B	B	T		
B	T	P	P	P	T	B	S	
B	P	T	B	B	B	B	S	
P	B	B	B	P	P	T		
B	P	P	B	P	T	B	P	
B	P	P	B	P	T	B	P	

B BANĶIERIS	30
P SPĒLĒTĀJS	20
T NEIZŠĶIRTS	7
BAŅĶIERA PĀRIS	5
SPĒLĒTĀJA PĀRIS	6
DABĪGS	17

Sākotnējās likmes   Spēlētāja kārts   Bankiera kārts

**Kopējā laimētā summa** 00:11

**LIKĀJU KUPONS**

Derības uz:

Spēlētājs 1.94

- 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)).

### **7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz**

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „Kase”.

Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna tiks parādīta informācija - nav spēles laimests un izmaksāts netiek.

Sarežģītāku bojājumu gadījumā vai šaubu gadījumā par manipulēšanu ar spēļu programmām, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

### **8. Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu**

Laimestus, kas nepārsniedz 720 EUR izmaksā nekavējoties pēc izmaksas pieprasījuma. Laimestus no 720 EUR līdz 14300 EUR izmaksā 24 stundu laikā. Laimestus, kuri pārsniedz 14300 EUR, izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

### **9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība**

Sūdzības un pretenzijas pieņem tikai rakstiskā veidā, 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu uz: [support@winguru.lv](mailto:support@winguru.lv). Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiks sniegtas 15 dienu laikā no to saņemšanas brīža.