

Likmju spēles BET ON POKER 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 Poker

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

Azartspēļu ražotāja nosaukums: BetGames.tv

3. Spēles dalības maksa (likme):

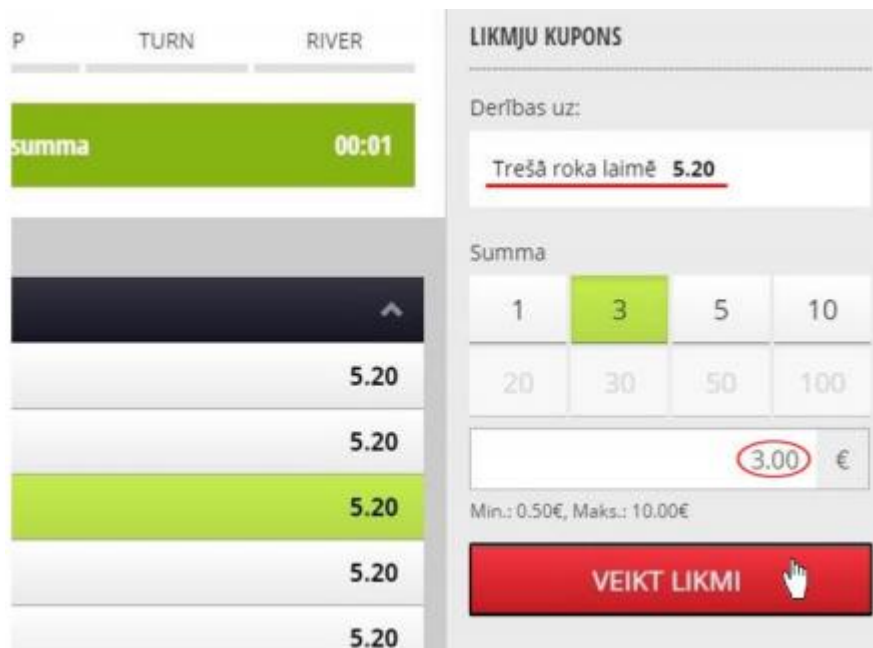
Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam www.winguru.lv
- 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.



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



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

The screenshot shows a poker betting interface. On the left, there are tabs for 'FLOP', 'TURN', and 'RIVER'. Below them, a green bar displays 'Summa' and '00:25'. A table of betting amounts is visible, with '5.20' repeated several times. On the right, a 'LIKĀJU KUPONS' (Bet Slip) section is shown. It contains the text: 'Jūsu likmju kupons ir tukšs. Lūdzu, izvēlieties derību opciju no saraksta.' Below this is a 'Summa' section with a grid of betting amounts: 1, 3, 5, 10, 20, 30, 50, 100. The amount '3.00' is entered in a field, followed by a '€' symbol. A red button labeled 'VEIKT LIKMI' (Place Bet) is present. Below the button, a green bar with a checkmark and the text 'Likme ir sekmīga.' (Bet is successful) is displayed. At the bottom, a 'RECENT BETS' section shows a bet: 'VEIC LIKMI POKERĀ / LIKME' (Placing bet in poker / bet), 'Trešā roka laimē (3.00€ / 5.20)' (Third hand win (3.00€ / 5.20)), and 'aktīvs' (active). A red arrow points to the 'aktīvs' status.

5. Spēles process:

“Bet-on-Poker” ir tiešraides spēle, kuras noteikumi un spēles process ir līdzīgs vispopulārākajai pokera spēlei – “Texas Hold’em Poker”. 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) atklātā veidā un ir atjaunināti koeficienti. Ceturtās kārtas likmes var veikt, kad ir izdalīta Turn (ceturtā kopējā kārtis) atklātā veidā un ir atjaunināti koeficienti. Visbeidzot tiek izdalīta River (piektā kopējā kārtis) un tiek noteikti izlozes rezultāti.

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 izdāles, 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 beigusies otrā derību kārtā.
- 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.

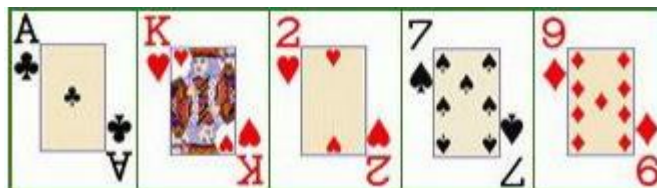
2. Noteikumi:

- 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,

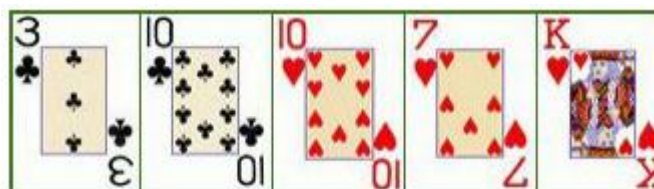
un visi derību veicēji, kuri veica likmes par jebkuru piecu kāršu kombināciju, saņem laimestus, ja labākā kombinācija ir nolikta uz galda.

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

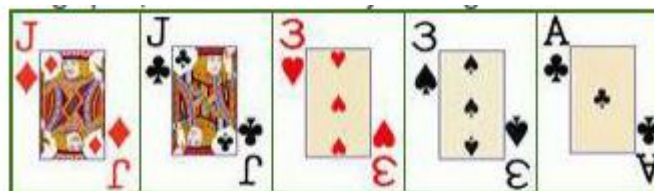
2.4.1. Augstākā kārts (High Card). Jebkura piecu kāršu kombinācija, kas neveido nevienu no turpmāk uzskaitītajām kombinācijām. Uzvar piecu kāršu kombinācija ar augstāko kārti.



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.



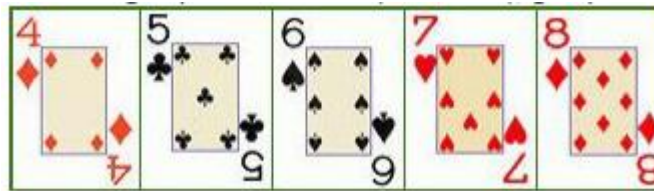
2.4.3. Divi pāri (Two pair). Jebkuras divas (2) vienāda ranga kārtis kopā ar divām (2) citām vienāda ranga kārtīm. Ja vairākām spēlētāju pozīcijām ir piecu kāršu kombinācija ar diviem pāriem, uzvar kombinācija, kurā ir pāri ar augstāku rangu. Ja diviem spēlētājiem ir vienāda ranga pāri, uzvar kombinācija 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 mast. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur Flush, uzvar kombinācija ar augstākā ranga aizklāto(-ajām) kārti(-īm), kas izmantotas labākās piecu kāršu kombinācijas izveidei.



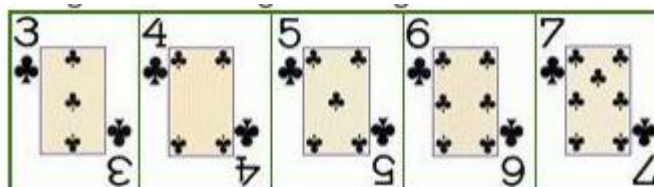
2.4.7. Full House. Jebkuras trīs (3) vienāda ranga kārtis kopā ar divām (2) citām vienāda ranga kārtīm. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur Full House, uzvar kombinācija, kurā ir trīs vienādas kārtis ar augstāku rangu. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur trīs vienādas kārtis ar vienādu 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 mast. 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 mast. 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 kārta. Pirmā derību kārta 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 kārta. Aizklātās kārtis tiek izdalītas pēc pirmās derību kārtas, un uz ekrāna tiek parādīti visu kombināciju atjauninātie koeficienti. Sākas otrā derību kārta. Pirmajā kārtā veiktās likmes neietekmē otrās derību kārtas likmes.

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

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

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 sajaušanas 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 atņemtas 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 atņemta;

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

5.3.4. dīleris paņem no kurpes jaunu kārti atņemtais 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 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. Dienakts 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.

6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums (arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)):

- 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".



Results

Veic likmi pokerā
Izlozes Nr.

2019-07-15 00:00 - 2019-07-15 00:00 (GMT 0)

Izloze	Spēle	REZULTĀTS
2019-07-15 00:00	Veic likmi pokerā	7♠ 8♥ K♦ 9♥ A♥ 2♦ 10♥ 6♥ 9♣ A♠ 2♣ J♦ 3♦ 7♥ 9♣ 3♠ J♣ Uzvarētājs: 6 Divi pāri
2019-07-15 00:00	Veic likmi pokerā	7♦ 5♦ A♦ 2♥ 9♣ 4♣ A♠ 9♣ 6♣ Q♣ K♣ 8♦ 9♥ 9♦ J♥ 7♣ K♣ Uzvarētājs: 4 Trīs vienādas kārtis

- Dalībnieks var pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “Likmju vēsture”



Likmju vēsture

FILTRS

2019-07-15 00:00 - 2019-07-15 00:00 (GMT 0)

Datums	Spēle	Izloze	Likme
2019-07-15 00:00	Veic likmi pokerā	2019-07-15 00:00 Flops	Trešā roka laimē

- 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.

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. Termiņš, 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. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiks sniegtas 15 dienu laikā no to saņemšanas brīža.