

## Likmju spēles DICE DUEL 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:** Dice Duel

**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.
- Dalībniekam ir jāievada sava likme likmju kupona laukā "Summa".
- Jāspiež pogu "Veikt likmi".
- Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums "Likme sekmīga".

### 5. Spēles process:

"Dice Duel" jeb "Kauliņu duelis" ir vienkārša reāllaika metamo kauliņu spēle, kas pielāgota likmju likšanai ar dažādiem rezultātiem. 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 metamu 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.

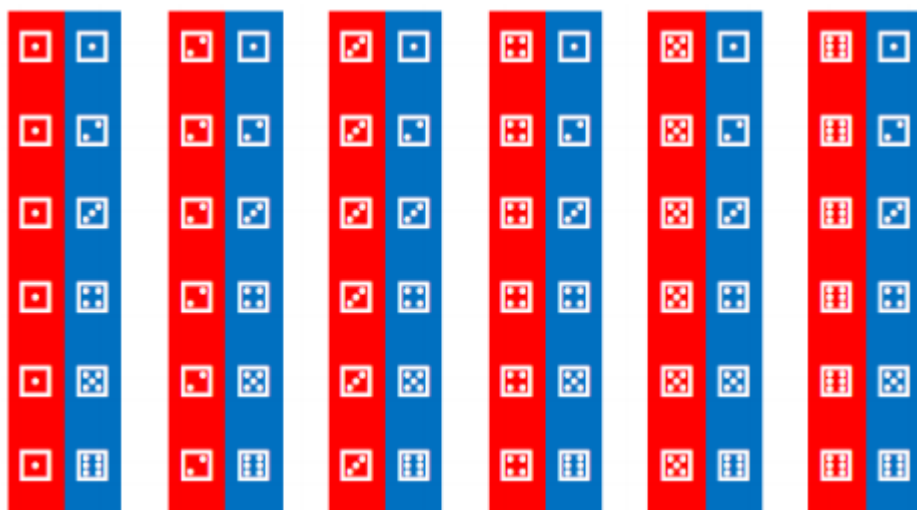
## SPĒLES NOTEIKUMI

### 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 metamu 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 metamus 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 nesošo 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 nesošo 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 kārtā, un spēlētāji var likt savu likmi uz jebkuru no nākamās spēles kārtas iespējamajiem rezultātiem.

3.1.1. Likmju likšanas kārtā 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 tiešraīžu 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.

## **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".
- Dalībnieks var pārbaudīt savu derību vēsturi lapā "Likmju vēsture".

### **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.