

Likmju spēles DICE 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

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.

Izvēlēties derību opciju

FAVORITES	
KOMBINĀCIJAS	
☆ Vismaz viens pāris	1.04
☆ Jebkuri divi pāri (dažādi)	3.50
☆ Trīs jebkāda veida	4.45
☆ <u>Secība no 1 līdz 5</u>	50.00
☆ Secība no 2 līdz 6	50.00
☆ Visi dažādi	10.00
☆ Jebkurš viens pāris un jebkurš viens trīskāršais	23.00
☆ Četras vienādas	40.00
☆ Piecas vienādas	500.00

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

02:39

LIKMJU KUPONS

Derības uz:

Secība no 1 līdz 5 50.00

Summa

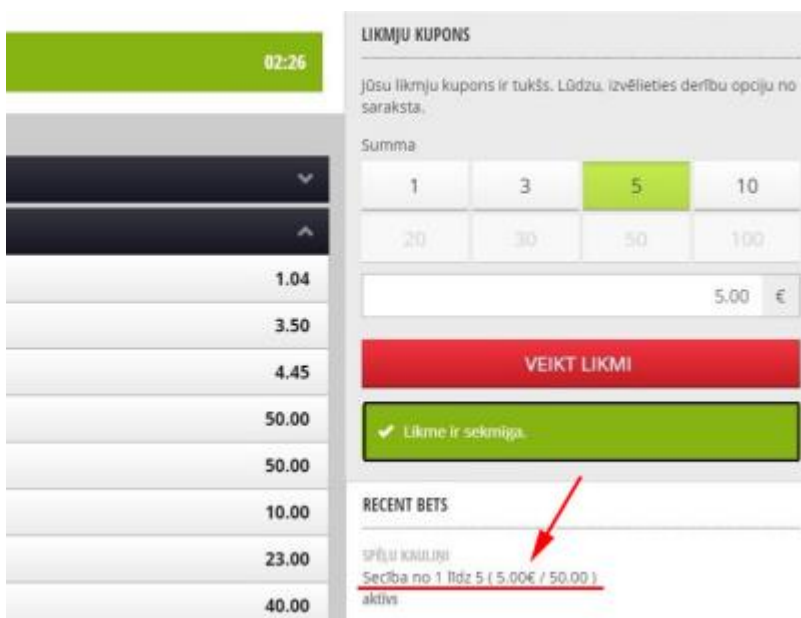
1	3	5	10
20	30	50	100

5.00 €

Min.: 0.50€, Maks.: 10.00€

VEIKT LIKMI

- Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums "Likme sekmīga".



5. Spēles process:

“Dice” jeb “Kauliņu spēle” ir ir unikāla galda spēle, kas ir pielāgota derībām ar plašu iznākumu klāstu; tā nelīdzinās nevienai citai spēlei pasaulē. Spēlē tiek izmantoti pieci identiski spēles kauliņi, uz kuru skaldnēm ir 1 līdz 6 acis. Spēles vadītājs ieliek kauliņus tiem paredzētā kastē, sakrata to un izmet tos uz spēļu galda. Izlozes laikā kauliņi tiek izmesti tikai vienreiz, izņemot īpašus gadījumus, kad metiens ir jāatkārto. Metiens tiek uzskatīts par notikušu, ja visi 5 spēles kauliņi apstājas uz vienas no skaldnēm un skaidri izveido piecu kauliņu kombināciju. Izlozes rezultāts ir 5 kauliņu kombinācija, ko nosaka atbilstoši acu skaitam uz kauliņa virsējās skaldnes pēc tā izmešanas uz galda. Spēles vadītājs novieto laimīgo kombināciju īpašā zonā uz spēļu galda, un rezultāti tiek paziņoti no kreisās uz labo pusi.

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.

SPĒĻES NOTEIKUMI

1. Termini:

- 1.1. Kauliņš – neliels kubs, uz kura skaldnēm ir 1 līdz 6 acis un kurš tiek mest, lai iegūtu nejaušu skaitli.
- 1.2. Kauliņu komplekts – 5 identisku kauliņu komplekts.
- 1.3. Rezerves kauliņu komplekts – 5 identisku kauliņu komplekts, kas redzams attēlā.
- 1.4. Kauliņu kaste – trauks, kurā ievieto, sakrata un no kura izmet kauliņus.
- 1.5. Spēles galds – īpašs galds ar slīpu virsmu un apgaismojumu, kā arī iezīmētu vietu laimīgās kombinācijas novietošanai.
- 1.6. Laimīgā kombinācija – izlozes rezultāts, kuru nosaka, kad kauliņi ir izmesti un laimīgā kombinācija ir novietota tai paredzētajā vietā uz spēļu galda.
- 1.7. Koeficients – skaitliska izteiksme, kas tiek sareizināta ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestus.

2. Noteikumi:

2.1. Spēles vadītājs ieliek kauliņus tiem paredzētā kastē, sakrata to un izmet kauliņus uz spēļu galda tiešraides laikā.

2.2. Spēlē tiek izmantoti pieci identiski spēles kauliņi, uz kuru skaldnēm ir 1 līdz 6 acis.

2.3. Izlozes laikā kauliņi tiek izmesti tikai vienreiz, izņemot īpašus gadījumus, kad metiens ir jāatkārto (skat. 5. punktu).

2.4. Metiens tiek uzskatīts par notikušu, ja visi 5 spēles kauliņi atrodas laimīgās kombinācijas zonā uz vienas no skaldnēm un skaidri izveido piecu kauliņu kombināciju.

2.5. Izlozes rezultāts ir 5 kauliņu kombinācija, ko nosaka atbilstoši acu skaitam uz kauliņa virsējās skaldnes pēc tā izmešanas uz galda.

2.6. Spēles vadītājs nosaka laimīgo kombināciju atbilstoši nemainīgiem noteikumiem.

2.7. Kauliņu kombinācijas (rezultātus nosaka no kreisās uz labo pusi).

2.7.1. Viens pāris + kauliņi no zemākā līdz augstākajam acu skaitam.

2.7.2. Divi pāri + pēdējais kauliņš. Pārus nosaka pēc augstākā acu skaita.

2.7.3. Trīs vienādi + kauliņi ar zemāko līdz augstāko acu skaitu.

2.7.4. Visi atšķirīgie punktu skaita varianti, kas neveido secīgu virkni no zemākā līdz augstākajam acu skaitam.

2.7.5. High line (2, 3, 4, 5, 6).

2.7.6. Low line (1, 2, 3, 4, 5).

2.7.7. Trīs vienādi + pāris.

2.7.8. Četri vienādi + pēdējais kauliņš.

2.7.9. Pieci vienādi.

3. Spēles process:

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

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.

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 atrodamā 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 izlozes notiek 24 stundas diennaktī ik pēc 3 minūtēm ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma.

6.1.1. Organizatoram ir tiesības mainīt pārraižu laiku un ilgumu.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. 5 kauliņu komplekts (skat. 1.2. punktu).

7.2. 5 kauliņu rezerves komplekts (skat. 1.3. punktu).

7.3. Kauliņu kaste (skat. 1.4. punktu).

7.4. Spēles galds (skat. 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.

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”.

Kā spēlēt? Mūsu dāleri Likmju vēsture Results

Laimīgais 7 Laimīgais 5 Spēļu kauliņi Laimes rats

Results

2019-07-13 Spēļu kauliņi Izlozes ↑

2019-07-13 00:00 - 2019-07-14 00:00 (GMT 0)

Izloze	Spēle	REZULTĀTS
1116421-20190713011	Spēļu kauliņi	
1116421-20190713012	Spēļu kauliņi	
1116421-20190713013	Spēļu kauliņi	

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

Kā spēlēt? Mūsu dāleri Likmju vēsture Results

Laimīgais 7 Laimīgais 5 Spēļu kauliņi

Likmju vēsture

2019-07-13 FILTRS

2019-07-13 00:00 - 2019-07-14 00:00 (GMT 0)

Datums	Spēle	Izloze	Likme
2019-07-13 17:00:00	Spēļu kauliņi	20190713011	Secība no 1 līdz 5

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.