

## Likmju spēles LUCKY 5 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:** Lucky 5

**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

SKAITĻI	
☆ Izkritusī bumba būs ar skaitli 1,....,36	6.80
☆ <u>Izkritusī bumba nebūs ar skaitli 1,....,36</u>	<b>1.10</b>
☆ Divas izkritušās bumbas būs ar skaitli 1,....,36	50.00
☆ Trīs izkritušās bumbas būs ar skaitli 1,....,36	500.00
☆ Izkritis vairāk nepāra skaitļu bumbas	1.90
☆ Izkritis vairāk pāra skaitļu bumbas	1.90
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs nepāra	1.90
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs pāra	1.90
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs mazāka par 92.5	1.90
☆ Izkritušo bumbu skaitļu summa būs lielāka par 92.5	1.90

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

Summa 02:55

6.80
<b>1.10</b>
50.00
500.00
1.90
1.90
1.90
1.90
1.90
1.90
1.90

LIKĻU KUPONS

Derības uz:

Izkritusī bumba nebūs ar skaitli 1,....,36 1.10

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36				

34

Summa

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

10.00 €

Min.: 0.50€, Maks.: 10.00€

**VEIKT LIKMI**

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

The screenshot shows a betting interface. On the left, there is a list of betting options with values: 6.80, 1.10, 50.00, 500.00, 1.90, 1.90, 1.90, and 1.90. On the right, the 'LIKŅU KUPONS' (Bet Slip) section shows a confirmation message: 'Jūsu likmju kupons ir tukšs. Lūdzu, izvēlieties derību opciju no saraksta.' Below this, the 'Summa' (Total) is set to 10.00 €. A red button labeled 'VEIKT LIKMI' (Place Bet) is visible. A green confirmation message says '✓ Likme ir sekmīga.' (Bet is successful). Below that, the 'RECENT BETS' section shows a bet on 'LAIMĪGAIS 5' (Lucky 5) with a stake of 10.00€ and odds of 1.10, resulting in a win. A red arrow points to the text 'Izkritusī bumba nebūs ar skaitli 1,...36 (34)'.

## 5. Spēles process:

“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. 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.

### SPĒLES NOTEIKUMI

#### 1. Termini:

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

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 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. 5 laimējušās bumbas no 36 tiek pēc nejaušības principa ievilkta 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 derībukārtā.

## 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 jānoliekbumbas norādītajā vietā, lai skaidri parādītu, ka tiek izmantots pilns nesajauktu bumbu komplekts.

5.1.2.2. Bumbu vai bumbas nevar redzēt ekrānā 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 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 pārtraide 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 noteic ošā.

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 dileri Likmju vēsture **Results**

Laimīgais 7 Laimīgais 5 Spēļu kauliņi Laimes rats

### Results

Izlozes Nr. Laimīgais 7

(GMT 0)

Izloze	Spēle	REZULTĀTS
	Laimīgais 7	22 34 30 33 18 24 26
	Laimīgais 7	3 2 40 39 26 38 33
	Laimīgais 7	16 27 42 33 6 9 34

- Dalībnieks var pārbaudīt savu derību vēsturi lapā "Likmju vēsture"

Kā spēlēt? Mūsu dāleri **Likmju vēsture** Rezults

Laimīgais 7 Laimīgais 5 Spēju kauliņi Laiemes rats

**Likmju vēsture**

SEARCH FILTRS

(GMT 0)

Datums	Spēle	Izloze	Likme
	Laimīgais 5		Izkritisī bumba nebūs ar skaitli 1,...,36 (34)

## 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.