

## Likmju spēles LUCKY 6 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 6

**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,...,42	5.70
☆ Izkritusī bumba nebūs ar skaitli 1,...,42	1.14
☆ Divas izkritušās bumbas būs ar skaitli 1,...,42	32.00
☆ Trīs izkritušās bumbas būs ar skaitli 1,...,42	225.00
☆ Četras izkritušās bumbas būs ar skaitli 1,...,42	2,000.00
☆ <u>Neizkritīs neviens no izvēlētajiem skaitļiem</u>	<b>3.50</b>
☆ Izkritīs vismaz viens no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	1.25
☆ Izkritīs vismaz divi no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	2.85
☆ Izkritīs vismaz trīs no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	12.00
☆ Izkritīs vismaz četri no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	100.00
☆ Izkritīs vismaz pieci no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	1,800.00

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

Summa 04:04

5.70
1.14
32.00
225.00
2,000.00
<b>3.50</b>
1.25
2.85
12.00
100.00
1,800.00

LIKMJU KUPONS

Derības uz:

Neizkritīs neviens no izvēlētajiem skaitļiem **3.50**

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

37

38

39

40

41

42

Summa

1

3

5

10

20

30

50

100

€

VEIKT LIKMI

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

The screenshot shows a betting interface. On the left is a list of odds: 03:43, 5.70, 1.14, 32.00, 225.00, 2,000.00, 3.50, 1.25, 2.85, and 12.00. On the right is a 'LIKĻU KUPONS' (Bet Slip) section. It contains the text: 'Jūsu likmju kupons ir tukšs. Lūdzu, izvēlieties derību opciju no saraksta.' Below this is a 'Summa' (Total) section with buttons for 1, 3, 5, 10, 20, 30, 50, and 100. The '10' button is highlighted. Below the buttons is a text input field containing '10.00' and a Euro symbol '€'. A red button labeled 'VEIKT LIKMI' (Place Bet) is visible. Below that is a green confirmation box with a checkmark and the text 'Likme ir sekmīga.' (Bet is successful). At the bottom is a 'RECENT BETS' section with the text: 'LAIMĪGAIS 7 Neizkritīs neviens no izvēlētajiem skaitļiem (37, 38, 31, 32, 25, 26, 19) ( 10.00€ / 3.50 ) aktīvs'. A red arrow points to the text '( 10.00€ / 3.50 )'.

## 5. Spēles process:

“Lucky 6” vai “6 no 60” - dinamiska spēle, kas balstās uz loteriju. Spēlētājiem tiek piedāvāts plašs iespējamo rezultātu klāsts. Katras izlozes gaitā, sešas (6) izlozes bumbiņas, no kopējo sešdesmit (60) bumbiņu skaita, tiek izlozētas pēc nejaušības principa lototrona cilindrā. Laimēto bumbiņu secība nosaka lototrona cilindri - no kreisās uz labo pusi. Cilindrs kreisajā pusē tiek pieņemts kā pirmais.

Ir tikai viena kārtā likmju veikšanai un spēlētājam ir iespēja veikt likmes uz visiem iespējamiem spēles rezultātiem gaidāmajā izlozē. Likmju pieņemšana notiek starp spēles izlozes kārtām un tiek apturēta, aptuveni, pēc četrām minūtēm. Spēles izlozes kārtas tiek izspēlētas katru dienu 24/7, katras 5 minūtes.

### SPĒLES NOTEIKUMI

#### 1. Termini un definīcijas:

1.1. Lototrons - speciāla iekārta, kas tiek izmantota spēles bumbiņu jaukšanai, kura pēc nejaušības principa atlasa izlozētās bumbiņas.

1.2. Bumbas - bumbu komplekts, kurš sastāv no sešdesmit (60) speciālām bumbām, kuras tiek izmantotas spēlē. Komplekts sastāv no 30 sarkanām un 30 zilām bumbām. Bumbas ir apzīmētas ar skaitļiem no 0 līdz 9. Kopējā bumbu numuru summa sastāda 270. Kopējā numuru summa sarkanām bumbām sastāda 138, bet zilo bumbu numuru kopējā summa sastāda 132.

1.3. Lototrona cilindrs - sastāvdaļā no lototrona kurā, pēc prezentācijas, tiek ievietotas visas bumbas. Vēlāk visas bumbas tiek samaisītas un tiek noteiktas laimētās izlozes bumbas.

1.4. Cilindrs - sešas (6) identiskas daļas, kuras ir pievienotas lototronam, un kurās tiek ievietotas laimīgās izlozētās bumbas. Visas 6 izvēlētās laimīgās bumbas ir redzamas atsevišķajā logā.

1.5. Maisīšanas un izvēles process - Izlozes kārtā kas tiek klasificēta kā uzsāktā brīdī, kad visas bumbas ir iekritušas lototronā. Šis process, tiek klasificēts kā pabeigts brīdī, kad visas 6 bumbas ir iekritušas cilindrā, bet visas pārējās bumbas lototronā ir apstājušās.

1.6. Koeficienti - skaitļu izteiksme, kuru nosaka spēlēs organizatori, un ar kuru tiks reizināta likme. Pie pareizi atminēta notikuma rezultāta, iegūtā summa veidos laimestu.

1.7. Nepāra skaitļi: 1, 3, 5, 7, 9.

1.8. Pāra skaitļi: 0, 2, 4, 6, 8.

2. Noteikumi:

2.1. Pēc nejaušības principa, lototronā, no kopējām sešdesmit (60) bumbām, tiek izlozētas sešas (6) laimīgās bumbas.

2.2. Spēles izloze tiek klasificēta kā pabeigta brīdī, kad bumbu maisīšanas process un laimīgo bumbuņu izkrišana ir paveikta. Visos pārējos gadījumos izloze tiek anulēta un visas veiktās likmes uz to tiek atgrieztas, vai maisīšanas process tiek turpināts, līdz brīdim, kamēr visas sešas bumbas neiekrīt cilindros, bet visas pārējās bumbas lototronā ir apstājušās.

2.3. Cilindri - sešas (6) identiskas daļas, kuras ir pievienotas lototronam, un kurās tiek ievietotas laimīgās izlozētās bumbas. Visas 6 izvēlētās laimīgās bumbas ir redzamas atsevišķajā logā.

3. Spēles gaita:

3.1. Pastāv tikai viens laika posms likmju veikšanai uz gaidāmo spēles izlozi, kad spēlētājam ir iespēja veikt likmes uz visiem iespējamiem spēles rezultātiem gaidāmajā izlozē.

3.1.1. Likmju pieņemšana notiek starp spēles izlozes kārtām un tiek apturēta, aptuveni, pēc četrām minūtēm. Brīdī, kad video ar notiekošo izlozi beidzas, sākās likmju pieņemšana uz nākamo izlozi. Izlozes translācija sākās brīdī, kad likmju pieņemšanas laiks tiek apturēts.

4. Likmju limiti:

4.1. Maksimālo un minimālo likmju limitu nosaka spēles nodrošināšanas Uzņēmums.

5. Īpašie gadījumi:

5.1. Atceltās izlozes:

5.1.1. Izloze var tikt atcelta tehnisko problēmu dēļ: interneta savienojuma kļūdas, studijas tehniskās kļūdas vai raidījuma vadītājas kļūdu dēļ;

5.1.2. Raidījuma vadītājas kļūda, kas izraisa spēles atcelšanu:

5.1.2.1. Bumbuņas netika sagatavotas uz jaunās izlozes sākuma brīdi. Raidījuma vadītājam ir pienākums ievietot spēles bumbas speciāli noteiktajā vietā (lototronā) tā, lai spēlētājam būtuskaidri redzams, ka tiek izmantots jauns pilnvērtīgs bumbu komplekts.

5.1.2.2. Bumbu vai bumbuņas nevar saskatīt monitorā, raidījuma vadītāja dēļ.

5.2. Maisīšanas un izlozes procesa turpināšana. Bumbiņu maisīšana un izloze var tikt paturpināta, gadījumā ja:

5.2.1. Mazāk kā 6 bumbiņas iekrīt cilindros pēc brīža, kad maisīšanas process tika pabeigts.

5.2.2. Bumbiņu maisīšanas un izvēles procesā bumba (vai bumbiņas) nejauši iekrita atpakaļ lototronā.

5.3. Video un audio translācija nesakrīt vai netiek attēlota/atskaņota.

5.3.1. Gadījumos, ja translācijas laikā skaņa netiek atskaņota vai raidījuma vadītājs sauc neatbilstošos bumbu numurus, pareizais rezultāts tiek noteikts atbilstoši video translācijai.

5.3.2. Gadījumos, ja spēlētājs nevar redzēt translāciju tehnisko iemeslu dēļ līdz izlozes beigām (interneta savienojuma, elektrības pārtrūkuma vai kāda cita iemesla dēļ), bet izlozes spēles gaita ir pieejama un to var atrast arhīvā, izloze skaitās kā veiksmīgi pabeigta.

6. Spēles organizācija:

6.1. Bumbām ir jābūt skaidri redzamām savās vietās lototronā, pirms katras izlozes sākuma.

6.2. Izložu translācijas tiek veiktas visu diennakti (24/7) ar pārtraukumiem tehniskai apkalpošanai, nepieciešamības gadījumā.

6.2.1. Spēles organizators ir tiesīgs mainīt izlozes laiku un izlozes translācijas garumu pēc saviem uzskatiem.

6.3. Katras izspēlētās izlozes rezultātu un to arhīva video ierakstu, varēs atrast spēles organizatora mājaslapā.

7. Spēlē izmantojamās ierīces:

7.1. Lototrons (apakšpunkts 1.1).

7.2. Bumbu komplekts ar sešdesmit (60) bumbām (apakšpunkts 1.2).

8. Piezīmes:

8.1. Šie noteikumi un definīcijas, dalībnieku izmantošanai, tiek publicētas vairākās valodās un tiem ir informatīvais mērķis. Kā juridiski regulējošais dokuments starp Spēlētāju un Operatoru tiek uzskatīts šo noteikumu saturs angļu valodā. Gadījumā, ja pastāv kādas nesakrītības saturā starp angļu valodas teksta saturu un tulkojumu uz citām valodām, angļu valodas versija tiek uzskatīta kā oriģināls šiem noteikumiem un juridiskā ziņā pārspēj jebkuru no tulkotām versijām.

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".

Kā spēlēt? Mūsu dīleri Likmju vēsture **Results**

Laimīgais 7 Laimīgais 5 Spēļu kauliņi Laimes rats Veic likmi pokerā

### Results

Spēlētājs: [input type="text"/> Laimīgais 7 Izlozes Nr. [input type="text"/>

[input type="text"/> - [input type="text"/> (GMT 0)

Izloze	Spēle	REZULTĀTS
[input type="text"/>	Laimīgais 7	16 27 42 33 6 9 34
[input type="text"/>	Laimīgais 7	30 33 28 8 25 34 21
[input type="text"/>	Laimīgais 7	14 6 25 22 38 29 11

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

Kā spēlēt? Mūsu dīleri **Likmju vēsture** Results

Laimīgais 7 Laimīgais 5 Spēļu kauliņi Laimes rats

### Likmju vēsture

Spēlētājs: [input type="text"/> **FILTRS**

[input type="text"/> - [input type="text"/> (GMT 0)

Datums	Spēle	Izloze	Likme
[input type="text"/>	Laimīgais 7	[input type="text"/>	Izkritīs vismaz trīs no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem (8, 12, 17, 21, 25, 30, 33)
[input type="text"/>	Laimīgais 7	[input type="text"/>	Neizkritis neviens no izvēlētajiem skaitļiem (19, 25, 26, 31, 32, 37, 42)
[input type="text"/>	Laimīgais 7	[input type="text"/>	Trīs izkritušās bumbas būs ar skaitli 1,...,42 (4, 20, 25)

### 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.