

Likmju spēles WAR OF BETS 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: War of Bets

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 ▼

GALVENĀS LIKMES ▲

- ☆ Dīleris uzvar 2.05
- ☆ Spēlētājs uzvar 2.05
- ☆ Karš 13.00

Sākotnējās likmes Spēlētāja kārts

Kopējā laimētā summa 00:01

LIKMJU KUPONS

Derības uz:

Spēlētājs uzvar 2.05

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

Spēlētāja kārts

ā summa 00:14

LIKMJU KUPONS

Derības uz:

Spēlētājs uzvar 2.05

Summa

1	3	5	10
20	30	50	100

10.00 €

Min.: 0.50€, Maks.: 10.00€

VEIKT LIKMI

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

1.4. Masts – viena no četrām kāršu grupām (erceni, kāravi, pīķi, kreiči).

1.5. Kava – 52 (piecdesmit divu) kāršu komplekts, kas sastāv no četrām mastīm, kur katrā ir trīspadsmit kārtis (divnieks, trijnieks, četrinieks, piecinieks, sešinieks, septīnieks, astotnieks, devītnieks, desmitnieks, kalps, dāma, kungs, dūzis).

1.6. Kurpe – spēļu iekārta, kurā pirms spēles sākuma tiek ievietotas sešas kāršu kavas.

1.7. Izloze – viena kāršu izdāle, kas sākas ar pirmo derību kārtu un noslēdzas, kad dīleris paziņo izdales iznākumu, savāc visas izmantotās kārtis, kas atrodas uz galda atklātā veidā, un ievieto tās izmantoto kāršu kastē.

1.8. Derību iznākums – vienas izlozes iznākuma iespējamā interpretācija, kas ir izteikta ar koeficientiem un var mainīties izlozes gaitā atkarībā no iznākuma matemātiskās iespējamības izmaiņām.

1.9. Derību opcijas – visu spēlētājam pieejamo derību iznākumu saraksts.

1.10. Spēlētājs – viens no spēles pretiniekiem, kurš ir atzīmēts attēlā un kuram dīleris izdala kārtis.

1.11. Dīleris – viens no spēles pretiniekiem, kurš ir atzīmēts attēlā un kuram dīleris izdala kārtis.

1.12. Karš – izlozes iznākums, kad pēc kāršu izdales spēlētājam un dīlerim ir kārtis ar vienādu vērtību.

1.13. Figūru kārts – jebkuras masts kalps, dāma vai kungs.

2. Noteikumi:

2.1. Spēlē ir divi pretinieki – spēlētājs un dīleris. Katrā izlozē spēles dīleris izdala katram pretiniekam vienu atklātu kārti.

2.2. Izdāle.

2.2.1. Kārtis tiek izdalītas pārmaiņus pa vienai, līdz abiem pretiniekiem ir viena atklāta kārts.

2.2.2. Spēlētājs vienmēr saņem pirmo kārti.

2.2.3. Kad abi spēlētāji ir saņēmuši vienu atklātu kārti, tiek izvērtēta situācija un atbilstoši pastāvīgajiem noteikumiem tiek izlemts, vai izlozē ir uzvarējis viens no pretiniekiem – spēlētājs vai dīleris, vai arī tā ir noslēgusies ar karu.

2.3. Spēles mērķis ir iegūt kārti, kuras vērtība ir augstāka nekā pretinieka kārtij.

2.3.1. Uzvarētājs ir spēles pretinieks, kuram ir augstākas vērtības kārts, kad abi pretinieki ir saņēmuši vienu atklātu kārti.

2.3.2. Ja pēc kāršu izdales spēlētājam un dīlerim abiem ir kārtis ar vienādu vērtību, izloze noslēdzas ar iznākumu “karš”.

3. Spēles process:

3.1. Pirmā derību kārtā. Likmes var veikt jau pirms kāršu izdalīšanas pirmajā derību kārtā. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem.

3.2. Otrā derību kārtā. Pēc pirmās derību kārtas spēlētājs saņem pirmo kārti, ekrānā tiek parādīti derību iznākumu jaunie koeficienti, un sākas otrā derību kārtā. Pirmajā derību kārtā veiktās likmes neietekmē otrās

derību kārtas likmes, tādēļ derību veicēji var slēgt derības partiem pašiem vai citiem iznākumiem vairāk kā vienreiz.

3.3. Spēles beigas, rezultātu paziņošana. Pēc otrās derību kārtas dīleris saņem atklātu kārti, tiek noteikts izlozes iznākums, un sākas jauna izloze.

3.4. Kāršu apmaiņa.

3.4.1. Kad korpē palicis mazāk par 40 kārtīm, dīleris paziņo, ka pēc izlozes kārtis korpē tiks apmainītas.

3.4.2. Dīleris ievieto visas izmantotās un neizmantotās kārtis izmantoto kāršu kastē. Tukšā kurpe tiek aizstāta ar pilnu un lietošanai gatavu kurpi ar sajauktām kārtīm. Pilnā kaste ar izmantotajām kārtīm tiek iztukšota un novietota atpakaļ uz galda. Šī apmaiņa tiek veikta reāllaikā, kad derību veicēji un skatītāji to var redzēt.

3.5. Kāršu sajaukšana. Kad kurpes ir samainītas, ierodas otrs dīleris un, visiem redzot, sajauc kārtis un sagatavo tās izdālei.

4. Likmju robežvērtības:

4.1. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpaši gadījumi:

5.1. Atceltas izlozes. Spēles "Likmju karš" izlozes var tikt atceltas, ja:

5.1.1. skeneris nevar noskenēt kārti vai tā nolasījumi neatbilst uz galda esošajai kārtij;

5.2.1. kārts vai kārtis parādās nepareizajā vietā vai tiek samainītas 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. 2.2. 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 vainas dēļ;

5.1.3.1.4. kārts vai kārtis kavā atrodas atklātā veidā, un nepareizas sajaukšanas dēļ ir redzams attēls/skaitlis;

5.1.3.1.5. 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 spēlētājiem (koeficienti tiek pielīdzināti vieniniekam).

5.2. Kāršu atmešana. Kārtis var tikt atņemtas spēles laikā, ja:

5.2.1. dīleris izņem kārti no kurpes un parāda to atklātā veidā, kad 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 spēlētājiem;

5.3.2. dīleris paziņo, ka konkrētā kārts tiks atmesta;

5.3.3. dīleris ieliek kārti izmantoto kāršu kastē;

5.3.4. dīleris paņem no kurpes jaunu kārti un noliek to atmestās kārts vietā, neatceļot izlozi.

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Spēles notiek 24 stundas diennaktī ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma, taču viss pārējais, tostarp dīleru un kāršu maiņa, ir redzams tiešraidē.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. Sešas standarta 52 (piecdesmit divu) kāršu kavas. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods, ko noskenē integrēts galda skeneris kāršu izdales laikā.

7.2. Integrēts galda skeneris, ko izmanto kāršu svītrkodu skenēšanai.

7.3. Sadalošā kārts, ko izmanto kavas apakšējās kārts aizklāšanai.

7.4. Kurpe ar sajauktām kārtīm, no kuras dīleris izdala kārtis.

7.5. Galds ar divām marķētām kastēm, no kurām viena paredzēta spēlētāju, bet otra dīleru kārtīm.

7.6. Izmantotu kāršu kaste, kurā dīleris pēc katras izlozes ievieto izmantotās kārtis.

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".

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