

Likmju spēles WHEEL OF FORTUNE 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: Wheel of Fortune

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

| SKAITĻI | |
|--|-------------|
| ☆ Griežamā rata bulta apstāsies pie izvēlētā skaitļa (1.....18) | 18.00 |
| ☆ <u>Griežamā rata bulta apstāsies skaitļu diapazonā no 1 līdz 6 ieskaitot</u> | 3.00 |
| ☆ Griežamā rata bulta apstāsies skaitļu diapazonā no 7 līdz 12 ieskaitot | 3.00 |
| ☆ Griežamā rata bulta apstāsies skaitļu diapazonā no 13 līdz 18 ieskaitot | 3.00 |
| ☆ Griežamā rata bulta apstāsies pie skaitļa, kurš ir mazāks par 9.5 | 2.00 |
| ☆ Griežamā rata bulta apstāsies pie skaitļa, kurš ir lielāks par 9.5 | 2.00 |

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

03:02

| | |
|---------------------------|-------------|
| tļa (1.....18) | 18.00 |
| ā no 1 līdz 6 ieskaitot | 3.00 |
| ā no 7 līdz 12 ieskaitot | 3.00 |
| ā no 13 līdz 18 ieskaitot | 3.00 |
| ir mazāks par 9.5 | 2.00 |
| ir lielāks par 9.5 | 2.00 |

LIKMJU KUPONS

Derības uz:

Griežamā rata bulta apstāsies skaitļu diapazonā no 1 līdz 6 ieskaitot **3.00**

Summa

| | | | |
|----|----------|----|-----|
| 1 | 3 | 5 | 10 |
| 20 | 30 | 50 | 100 |

€

Min.: 0.50€, Maks.: 10.00€

VEIKT LIKMI

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

02:08

LIKŅU KUPONS

Jūsu likmju kupons ir tukšs. Lūdzu, izvēlieties derību opciju no saraksta.

Summa

| | | | |
|----|----|----|-----|
| 1 | 3 | 5 | 10 |
| 20 | 30 | 50 | 100 |


3.00
€

VEIKT LIKMI

✓ Likme ir sekmīga.

RECENT BETS

LAIMES RATS
 Griežamā rata bulta apstāsies skaitļu diapazonā no 1 līdz 6 ieskaitot
 (3.00€ / 3.00)
 aktīvs



5. Spēles process:

“Veiksmes rats” ir ļoti ātra un vienkārša spēle ar skaidrām derību opcijām. Spēles vadītājs iepazīstina ar veiksmes ratu un viegli iegriež to pretēji pulksteņrādītāja virzienam un pēc tam –pulksteņrādītāja virzienā. Izlozes laikā tiek veikts tikai viens grieziens, izņemot gadījumus, kad grieziens ir jāatkārto. Spēles vadītāja grieziens (un izloze) ir derīga, ja rats veic vismaz trīs (3) pilnus apgriezienus pulksteņrādītāja virzienā. Griezienu skaitītājs skaita pilnus apgriezienus pulksteņrādītāja virzienā, un, kad rats ir veicis trīs (3) pilnus apgriezienus, iedegas zaļa lampiņa.

Grieziens sākas, kad rats sāk griezties pulksteņrādītāja virzienā un rādītājs izkustas no segmenta, kurā tas iepriekš atradās. Izlozes rezultāts ir segmenta skaitlis vai simbols, pie kura apstājas rādītājs, kad rats pārstāj griezties.

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. Veiksmes rats – apaļa spēles iekārta, kas ir sadalīta deviņpadsmit (19) segmentos, kas ir atdalīti ar metāla šķirtnēm.

1.2. Segments – viena no rata deviņpadsmit (19) iedaļām, kas sanumurētas no viens (1) līdz astoņpadsmit (18) vai apzīmētas ar īpašu simbolu (kauss ar zvaigzni). Visi segmenti ir vienāda izmēra.

1.3. Izlozes rezultāts – segments, kurā apstājas rādītāja apakšējais gals (tuvāk rata centram). Rezultātus nosaka saskaņā ar pastāvīgiem noteikumiem (skat. 2..8 punktu).

1.4. Rādītājs – spēles iekārtas komponents (rata augšpusē pa vidu), kas nosaka izlozes rezultātu.

1.5. Koeficients – skaitliska izteiksme, kas tiek sareizināta ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestus.

2. Noteikumi:

2.1. Spēles vadītājs iepazīstina ar veiksmes ratu un viegli iegriež to pretēji pulksteņrādītāja virzienam un pēc tam – pulksteņrādītāja virzienā.

2.2. Spēlē tiek izmantots viens veiksmes rats.

2.3. Izlozes laikā tiek veikts tikai viens grieziens, izņemot gadījumus, kad grieziens ir jāatkārto (skat. 5.2. punktu).

2.4. Spēles vadītāja grieziens (un izloze) ir derīga, ja rats veic vismaz trīs (3) pilnus apgriezienus pulksteņrādītāja virzienā.

2.5. Grieziens sākas, kad spēles vadītāja iegrieztais rats sāk griezties pulksteņrādītāja virzienā un rādītājs izkustas no segmenta, kurā tas iepriekš atradās.

2.6. Izlozes rezultāts ir segmenta skaitlis vai simbols, pie kura apstājas rādītājs, kad rats pārstāj griezties.

2.7. Veiksmes rata rezultāti:

2.7.1. Viens (1) – melns – nepāra;

2.7.2. Divi (2) – pelēks – pāra;

2.7.3. Trīs (3) – sarkans – nepāra;

2.7.11. Vienpadsmit (11) – pelēks – nepāra;

2.7.12. Divpadsmit (12) – sarkans – pāra;

2.7.13. Trīspadsmit (13) – melns – nepāra;

2.7.4. Četri (4) – melns – pāra;

2.7.5. Pieci (5) – pelēks – nepāra;

2.7.6. Seši (6) – sarkans – pāra;

2.7.7. Septiņi (7) – melns – nepāra;

2.7.8. Astoņi (8) – pelēks – pāra;

2.7.9. Deviņi (9) – sarkans – nepāra;

2.7.10. Desmit (10) – melns – pāra

3. Spēles process:

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

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.

3.2. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

4. Īpaši gadījumi

4.1. Atceltas izlozes.

4.1.1. Izlozes var tikt atceltas tehnisku kļūmju dēļ: interneta savienojuma problēmas, tehniski sarežģījumi studijā vai spēles vadītāja kļūdas.

4.1.2. Spēles vadītāja kļūdas, kuru rezultātā var tikt atceltas izlozes:

4.1.2.1. veiksmes rats neveic vismaz trīs (3) pilnus apgriezienus;

4.1.2.2. spēles vadītājs pieskaras veiksmes ratam tā griešanās laikā vai jebkurā citāveidā maina rata griešanās ātrumu.

4.2. Atkārtots grieziens. Grieziens ir jāatkārto, ja:

4.2.1. veiksmes rats neveic trīs (3) pilnus apgriezienus no brīža, kad tas sāk griezties, līdz brīdim, kad tas pilnībā apstājas;

4.3. Ja tiešraides laikā pazūd skaņa vai spēles vadītājs paziņo nepareizus laimējušo segmentu, pareizos rezultātus nosaka pēc videoieraksta.

4.3.1. Ja spēlētājs nevar noskatīties tiešraidi tehnisku iemeslu dēļ (nav interneta savienojuma, nav elektrības utt.), bet pārraide ir atrodama arhīvā, tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi;

4.3.2. Katras izlozes rezultāti un pārraižu arhīvs ir pieejami spēles organizatoru tīmekļa vietnē.

5. Spēles organizatoriskā norise:

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

5.1.1. Organizatoram ir tiesības mainīt pārraižu laiku un ilgumu.

6. Spēlē izmantotais aprīkojums:

6.1. Veiksmes rats (skat. 1.1. punktu).

7. Papildinformācija:

7.1. 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”.



Results

| 2019-07-13 | Laimes rats | ▼ | Izlozes N |
|---|-------------|-----------|-----------|
| 2019-07-13 00:00 - 2019-07-14 00:00 (GMT 0) | | | |
| Izloze | Spēle | REZULTĀTS | |
| 113445 113445214 | Laimes rats | 11 | |
| 113445 113445215 | Laimes rats | | |
| 113445 113445216 | Laimes rats | 2 | |

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



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 11:34 | Laimes rats | 113445214 | Griežamā rata bulta apstāsies skaitļu diapazonā no 1 līdz 6 ie |

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.