

**SIA „JOKER.LV”**  
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544  
Spēles Lucky 7 noteikumi  
Betgames.tv spēles programma

“Lucky 7” jeb “7 no 42” ir dinamiska spēle pēc loterijas principa. Spēlētājiem tiek piedāvāts plašs derību iznākumu klāsts, un laimējušās likmes var nest peļņu, kas ir divtūkstoš reīžu augstāka par likmi.

**Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi**

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) Internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

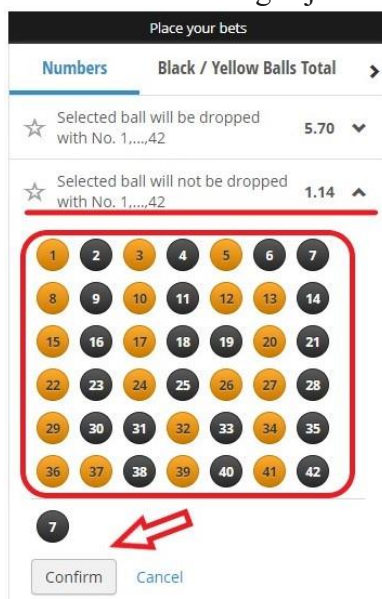
**SPĒLES PROCESS**

7 laimējušās bumbas no 42 tiek pēc nejaušības principa ievilkta spēles cilindrā. Tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi, kad tiek atlasītas tieši 7 laimējušās bumbas. Ja cilindrā ir ievietotas vairāk nekā 7 bumbas, tiek ņemtas vērā tikai pirmās 7 bumbas, un pārējās cilindrā esošās bumbas tiek ignorētas.

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.

**KĀ VEIKT LIKMI?**

1. Ienāciet savā kontā.
2. Nepieciešamības gadījumā veiciet iemaksu savā kontā.
3. Atlasiet derību kategoriju un izvēlieties izlozes iznākumu.



4. Ievadiet savu likmi likmju kupona laukā “Summa”.

5. Spiediet pogu “Veikt likmi”.
6. Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “Likme sekmīga”.
7. Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem. Nav iespējams kombinēt (veikt atkārtoti) TIEŠRAIDES SPĒĻU likmes.
8. Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “Rezultāti”.
9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “Likmju vēsture”.

## KOMBINĀCIJA

Kombinētās likmes tiek veiktas ar divām dažādām likmēm, kurās, lai uzvarētu kombināciju, ir jāuzvar abas derības. Laimestu aprēķina, reizinot likmi ar koeficientu. CARD GAMES derības nav iespējams apvienot (parlay).

1. Dodieties uz “Likmju kupons” (Bet slip) un ieklikšķiniet “Add one more bet”
2. Izvēlieties derību kategoriju un izlozes rezultātu;
3. Pievienojiet vēl vienu likmi savam likmju kuponam;

The screenshot shows a 'Bet Slip' interface with the following details:

- COMBINATION Bet Slip** (with a close button)
- Lucky 7 • 02:50**: Selected ball will not be dropped with No. 1.14 (1, ..., 42). A red circle highlights the number 7.
- Lucky 5 • 01:11**: Selected ball will be dropped with No. 6.80 (1, ..., 36). A red circle highlights the number 8.
- Total odd:** 7.75
- Amount (1 - 50€)**: 5.00 (highlighted with a red circle)
- Buttons: +1, +3, +5, +10, +50, +100, C
- Possible win:** 38.75€
- PLACE BET** button with a red arrow pointing to it.

## SPĒLES NOTEIKUMI

### 1. Termini:

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

1.2. Bumbas – četrdesmit divu (42) dzeltenu un melnu spēles bumbu komplekts: 21 dzeltena un 21 melna bumba, kas sanumurētas no 1 līdz 42. Bumbu kopsumma ir 903. Dzelteno bumbu kopsumma ir 451, un melno bumbu kopsumma – 452.

1.3. Spēles automāta korpuss – spēles automāta sastāvdaļa, kurā pēc parādīšanas tiek ievietotas visas bumbas. Pēc tam bumbas tiek sakratītas, un pēc nejaušības principa tiek izlozētas laimējušās bumbas.

1.4. Cilindrs – spēles automāta sastāvdaļa, kas ir savienota ar korpusu un kurā tiek ievietotas pēc nejaušības principa atlasītas bumbas. 7 laimējušās bumbas tiek parādītas 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. 7 laimējušās bumbas no 42 tiek pēc nejaušības principa ievilkas spēles cilindrā.

2.2. Tiek uzskatīts, ka izloze ir notikusi, kad tiek atlasītas tieši 7 laimējušas bumbas. Visos pārējos gadījumos izloze ir nederīga, un visas likmju summas tiek atgrieztas.

2.3. Ja cilindrā ir ievietotas vairāk nekā 7 bumbas, tiek ņemtas vērā tikai pirmās 7 bumbas, un pārējās cilindrā esošās bumbas tiek ignorētas.

3. Spēles process:

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

3.2. 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. Bumbas nav sagatavotas pirms izlozes sākuma. Spēles vadītājam ir jānoliek bumbas norādītajā vietā, lai skaidri parādītu, ka tiek izmantots pilns nesajauktu bumbu komplekts.

5.1.2.2. Bumbu vai bumbas nevar redzēt ekrānā spēles vadītāja 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 pārraide 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. 9:00 līdz 4:55 (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. 42 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 noteicošā.

### Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai arī spēlētājs vēlas beigt spēli.

### Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā bankas kontā, ir attiecīgi jāaizver spēles logs un jāpārskaita nauda no spēlētāja konta sadaļas „Balance”

Laimesta minimālā izmaksa ir 10 EUR, tas tiek apstiprināts 1 darbdienu laikā un nonāk spēlētāja bankas kontā 1-3 darbdienu laikā. Laimestiem jābūt saskaņā ar Noteikumiem. Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 *euro*, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 *euro* līdz 14 300 *euro* izmaksā 24 stundu laikā;
- 3) pārsniedz 14 300 *euro*, izmaksā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos; pirmo maksājumu 30% apmērā no laimesta izmaksā 15 dienu laikā, bet otro maksājumu 70% apmērā izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā.

### Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt sūdzību: - biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 personīgi uzņēmuma birojā Rīgā, Katrīnas ielā 12; - nosūtīt rakstiskā formā uz uzņēmuma biroju Rīgā, Katrīnas ielā 12, LV-1045; - nosūtīt uz e-pastu office@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 25757544, izņemot pretenzijas, kas ir saistītas ar naudas līdzekļu atgūšanu, tiek izskatītas rakstiski iesniegtā formā. Sūdzības tiek izskatītas 15 dienu laikā un uz tām tiek sniegta atbilde.