

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

“Bet-on-Poker” ir tiešraides spēle, kuras noteikumi un spēles process ir līdzīgs vispopulārākajai pokera spēlei – “Texas Hold’em Poker” .

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

Dīleris pa vienai pulksteņrādītāja virzienā izdala divpadsmit (12) kārtis atklātā veidā sešām spēlētāju pozīcijām, tādējādi katra pozīcija saņem divas (2) atklātas kārtis. Pēc tam tiek izdalītas piecas (5) kopējās kārtis (sauktas par “the Board”) atklātā veidā. Spēles mērķis ir izveidot labāko piecu kāršu kombināciju, izmantojot spēlētāja pozīcijas rīcībā esošās aizklātās kārtis un kopējās kārtis. Uzvar spēlētāja pozīcija vai pozīcijas ar augstākā ranga piecu kāršu kombināciju. Spēlē ir iespējams neizšķirts, ja vairāk kā vienai spēlētāju pozīcijai ir vienāda augstākā kombinācija.

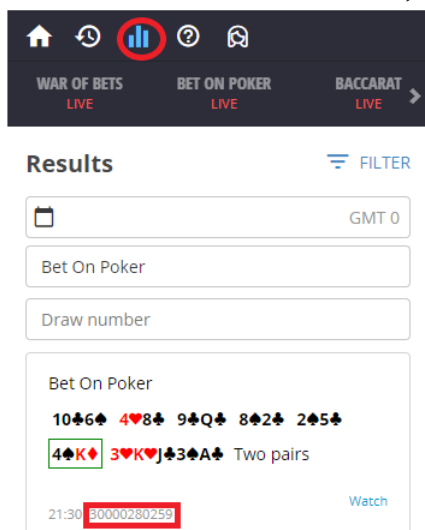
Pirmās kārtas likmes var veikt jau pirms aizklāto kāršu izdales. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem. Nav ierobežojumu tam, cik likmju var veikt par vienu vai vairākiem iznākumiem. Otrās kārtas likmes var veikt, kad ir izdalītas aizklātās kārtis un ir atjaunināti koeficienti. Iepriekšējā kārtā veiktās likmes neietekmē otrās derību kārtas likmes. Trešās kārtas likmes var veikt, kad ir izdalītas Flop (pirmās trīs (3) kopējās kārtis) atklātā veidā un ir atjaunināti koeficienti. Ceturtās kārtas likmes var veikt, kad ir izdalīta Turn (ceturtā kopējā kārts) atklātā veidā un ir atjaunināti koeficienti. Visbeidzot tiek izdalīta River (piektā kopējā kārts) un tiek noteikti izlozes rezultāti.

Neizšķirta gadījumā tiek izmaksāti laimesti visiem derību veicējiem, kuri veica likmes par jebkurām laimējamām piecu kāršu kombinācijām jebkurā derību kārtā. Visas spēlētāju pozīcijas un piecu kāršu kombinācijas laimē, un visi derību veicēji, kuri veica likmes par jebkuru piecu kāršu kombināciju, saņem laimestus, ja labākā kombinācija ir nolikta uz galda. Spēles izlozes notiek 24 stundas diennaktī ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma.

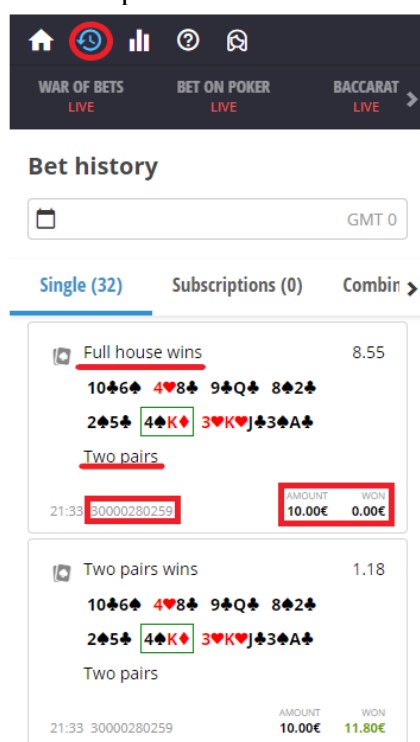
KĀ VEIKT LIKMI?

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”.



SPĒĻES NOTEIKUMI

1. Termini:

1.1. Neizšķirts – viena kāršu izdale, kas sākas, kad dīleris noskenē pirmo kārti un novieto to pirmajā pozīcijā (1. piecu kāršu kombinācija), un beidzas, kad dīleris noliek pēdējo kopējo kārti atklātā veidā, paziņo uzvarētāju(s) un ieliek visas atklātās kārtis atpakaļ kavā. Pirms katras izlozes dīleris paziņo izlozes sākumu un sajauc kārtis.

1.2. Pozīcija (aizklātas kārtis – 1.-6. piecu kāršu kombinācija) – divas kārtis, kas novietotas uz galda atklātā veidā. Izlozē pavisam piedalās sešas (6) pozīcijas (piecu kāršu kombinācijas), un tās ir sanumurētas no 1 līdz 6.

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

1.4. Derību kārtā – laiks, kas atvēlēts derību veicēju likmju pieņemšanai. Pēc katras izmaiņas spēles procesā sākas jauna derību kārtā (pirms un pēc aizklāto kāršu izdales, pēc Flop un pēc Turn).

1.5. Derību opcijas – visu derību veicējiem pieejamo likmju saraksts.

1.6. Kopējo kāršu komplekts (Board) – piecas (5) kopējās kārtis, kuras katra pozīcija izmanto, lai izveidotu labāko piecu kāršu kombināciju.

1.7. Kombinācija (piecu kāršu kombinācijas rangs) – piecas (5) kārtis, no kurām divas (2) ir aizklātas kārtis un piecas (5) kopējās kārtis. Skat. 2.4. punktu par kombinācijas rangs no zemākā līdz augstākajam.

1.8. Flop – pirmās trīs (3) kopējās kārtis, kas tiek izdalītas pēc tam, kad visas sešas (6) pozīcijas ir saņēmušas savas aizklātās kārtis un ir beigusies otrā derību kārtā.

1.9. Turn – ceturtā kopējā kārtis, kas tiek izdalīta pēc trešās derību kārtas.

1.10. River – piektā kopējā kārtis, kas tiek izdalīta pēc ceturtās derību kārtas.

1.11. Kicker – kārtis, kas netiek izmantota piecu kāršu kombinācijas ranga noteikšanai, taču to var izmantot, lai iegūtu pārsvaru neizšķirtā starp vienāda ranga piecu kāršu kombinācijām.

1.12. Sadalošā kārtis – īpaša kārtis, ko izmanto apakšējās kārtis aizklāšanai, lai tā nebūtu redzama.

2. Noteikumi:

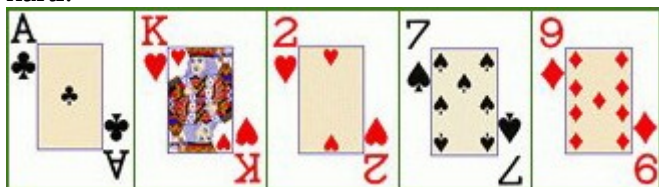
2.1. Katra spēlētāja pozīcija saņem divas (2) atklātas kārtis. Kopējās kārtis tiek izdalītas atklātā veidā. Rezultātus nosaka, balstoties uz video straumēšanas un skenera datiem, kas atspoguļo visas uz galda noliktās, atklātās kārtis.

2.2. Spēles mērķis ir izveidot labāko piecu kāršu kombināciju, izmantojot spēlētāja pozīcijas rīcībā esošās aizklātās kārtis un kopējās kārtis. Uzvar spēlētāja pozīcija vai pozīcijas ar augstākā ranga piecu kāršu kombināciju.

2.3. Neizšķirts. Spēlē ir iespējams neizšķirts, ja vairāk kā vienai spēlētāju pozīcijai ir vienāda kombinācija. Šādā gadījumā tiek izmaksāti laimesti visiem derību veicējiem, kuri veica likmes par jebkurām laimējušām piecu kāršu kombinācijām jebkurā derību kārtā. Visas spēlētāju pozīcijas un piecu kāršu kombinācijas laimē, un visi derību veicēji, kuri veica likmes par jebkuru piecu kāršu kombināciju, saņem laimestus, ja labākā kombinācija ir nolikta uz galda.

2.4. Iespējamās pokera kombinācijas (no zemākās līdz augstākajai).

2.4.1. Augstākā kārtis (High Card). Jebkura piecu kāršu kombinācija, kas neveido nevienu no turpmāk uzskaitītajām kombinācijām. Uzvar piecu kāršu kombinācija ar augstāko kārti.



2.4.2. Pāris (Pair). Jebkuras divas (2) vienāda ranga kārtis (divi dūži, divi kungi utt.). Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur pāri, uzvar kombinācija, kurā ir pāris ar augstāku rangs. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur vienāda ranga pāri, uzvar kombinācija ar augstāku Kicker kārti.



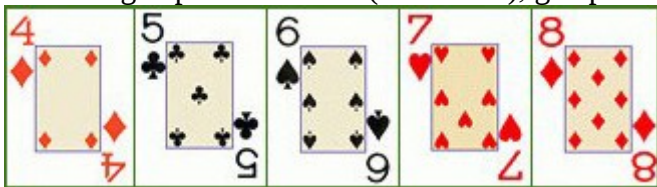
2.4.3. Divi pāri (Two pair). Jebkuras divas (2) vienāda ranga kārtis kopā ar divām (2) citām vienāda ranga kārtīm. Ja vairākām spēlētāju pozīcijām ir piecu kāršu kombinācija ar diviem pāriem, uzvar kombinācija, kurā ir pāri ar augstāku rangu. Ja diviem spēlētājiem ir vienāda ranga pāri, uzvar kombinācija ar augstāku Kicker kārti.



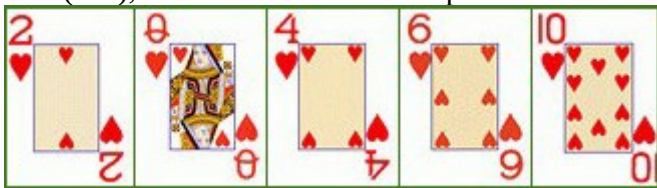
2.4.4. Trīs vienādas (Three of a kind). Jebkuras trīs (3) vienāda ranga kārtis. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur trīs vienādas kārtis, uzvar kombinācija, kurā ir trīs vienādas kārtis ar augstāku rangu. Ja divas piecu kāršu kombinācijas satur trīs vienādas kārtis ar vienādu rangu, uzvar kombinācija ar augstāku ceturto un/vai piekto kārti.



2.4.5. Straight. Jebkuras piecas (5) secīgas kārtis no dažādām mastīm. Dūži var tikt uzskatīti gan par zemu kārti (A-2-3-4-5), gan par augstu kārti (10-J-Q-K-A).



2.4.6. Flush. Jebkuras piecas (5) jautkas secības kārtis no vienas mastis. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur Flush, uzvar kombinācija ar augstākā ranga aizklāto(-ajām) kārti(-īm), kas izmantotas labākās piecu kāršu kombinācijas izveidei.



2.4.7. Full House. Jebkuras trīs (3) vienāda ranga kārtis kopā ar divām (2) citām vienāda ranga kārtīm. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur Full House, uzvar kombinācija, kurā ir trīs vienādas kārtis ar augstāku rangu. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur trīs vienādas kārtis ar vienādu rangu, uzvar kombinācija ar augstāka ranga pāri.

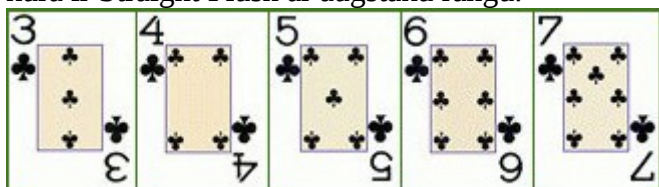


2.4.8. Četras vienādas (Four of a kind). Jebkuras četras (4) vienāda ranga kārtis. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur četras vienādas kārtis, uzvar kombinācija, kurā ir

četras vienādas kārtis ar augstāku rangu. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur četras vienādas kārtis ar vienādu rangu, uzvar kombinācija ar augstāku Kicker kārti.



2.4.9. Straight Flush. Jebkura Straight kombinācija, kurā visas piecas (5) kārtis ir no vienas masts. Ja vairākas piecu kāršu kombinācijas satur Straight Flush, uzvar kombinācija, kurā ir Straight Flush ar augstāku rangu.



2.4.10. Royal Flush. Straight kombinācija no desmitnieka līdz dūzim, kurā visas piecas (5) kārtis ir no vienas masts. Šī ir visstiprākā piecu kāršu kombinācija pokerā.



3. Spēles process:

3.1. Dīleris pa vienai pulksteņrādītāja virzienā izdala divpadsmit (12) kārtis atklātā veidā sešām (6) spēlētāju pozīcijām. Katra spēlētāju pozīcija saņem divas aizklātas kārtis un kārtas numuru no 1 līdz 6 (1. kombinācija, 2. kombinācija, 3. kombinācija, 4. kombinācija, 5. kombinācija un 6. kombinācija).

3.2. Pirmā derību kārtā. Pirmā derību kārtā sākas jau pirms aizklāto kāršu izdales. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem.

3.3. Nav ierobežojumu tam, cik likmju var veikt par vienu vai vairākiem iznākumiem. Derību veicēji var veikt likmes par vienu, divām, trim, četrām, piecām vai pat sešām piecu kāršu kombinācijām vienā vai vairākās derību kārtās.

3.4. Otrā derību kārtā. Aizklātās kārtis tiek izdalītas pēc pirmās derību kārtas, un uz ekrāna tiek parādīti visu kombināciju atjauninātie koeficienti. Sākas otrā derību kārtā. Pirmajā kārtā veiktās likmes neietekmē otrās derību kārtas likmes.

3.5. Trešā derību kārtā. Pēc otrās derību kārtas dīleris izdala Flop (trīs (3) kopējās kārtis) atklātā veidā, un tiek atjaunināti visu kombināciju koeficienti. Sākas trešā derību kārtā, un derību veicēji var veikt likmes par izvēlēto iznākumu vai iznākumiem.

3.6. Ceturtā derību kārtā. Tiek izdalīta Turn (ceturtā kopējā kārtis) atklātā veidā, tiek atjaunināti koeficienti, un sākas ceturtā derību kārtā.

3.6.1. Būs gadījumi, kad atsevišķiem derību iznākumiem nebūs iespējas uzvarēt pēc Flop un/vai Turn. Šie iznākumi uz ekrāna tiks atzīmēti kā Zaudēts un tiks parādīti koeficientu vietā.

3.6.2. Dažas pozīcijas var izveidot augstāko iespējamo piecu kāršu kombināciju pēc Flop vai Turn. Šīs kombinācijas uz ekrāna tiks atzīmētas kā Laimēts un tiks parādītas koeficientu vietā.

3.6.3. Vairs netiks pieņemtas jaunas likmes derību iznākumiem Laimēts un Zaudēts. Jūs varēsiet neierobežoti veikt likmes par citiem derību iznākumiem.

3.7. Pēc ceturtās derību kārtas dīleris izdala River (piekto kopējo kārti), un programma nosaka izlozes rezultātus. Laimējusī piecu kāršu kombinācija(-as) tiek atzīmēta(s) kā Laimēts un zaudējusī kombinācija(s) kā Zaudēts. Derību uzvarētājiem tiek izmaksāti laimesti, dīleris paziņo uzvarētāju vai uzvarētājus, sajauc kārtis un sāk jaunu izlozi.

4. Likmju robežvērtības:

4.1. Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpaši gadījumi:

5.1. Atceltas izlozes. Pokera izlozes var tikt atceltas, ja:

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

5.1.2. kārts vai kārtis tiek noliktas nepareizajā vietā vai sajauktas 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. 3.1. 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 kļūdas 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 aizmirst izmantot sadalošo kārti;

5.1.3.1.6. 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 derību veicējiem (koeficienti tiek pielīdzināti vieniniekam (1.00)).

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

5.1.2. dīleris paņem kārti no kurpes un parāda to atklātā veidā, kamēr 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 derību veicējiem;

5.3.2. dīleris paziņo, ka konkrētā kārts tiks atmesta;

5.3.3. dīleris novieto atmesto kārti sev pa labi tuvu galda malai (kreisā puse ekrānā);

5.3.4. dīleris paņem no kurpes jaunu kārti atmestās kārts vietā.

5.4. Ja konkrētā likmju pieņemšanas vietā izlozes tiešraides laikā rodas nesakritības grafiskajā atveidē (atšķirīgi likmju koeficienti, nepareiza laimējusī vai zaudējusī piecu kāršu kombinācija), tā tiek uzskatīta par tehnisku kļūmi. Šajā likmju pieņemšanas vietā veiktās likmes būs nederīgas, ja derību veicējs varēs sniegt pietiekamus vizuālos pierādījumus kļūmes apstiprināšanai (fotouzņēmums vai videoklips).

6. Spēles organizatoriskā norise:

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

7. Kārtis:

7.1. Kāršu kava tiek parādīta atklātā veidā tiešraides sākumā. Skatītāji var pārliecināties, ka kavā netrūkst nevienas kārts un tajā nav ieliktas papildu kārtis.

7.2. Kāršu kava tiek apmainīta, ja kāda kārts nokrīt no galda vai tiek nolikta vietā, kur derību veicēji to nevar redzēt. Kava tiek apmainīta arī tad, ja kārts vai kārtis ir iezīmētas vai bojātas.

7.3. Spēlē tiek izmantota standarta 52 (piecdesmit divu) kāršu kava. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods, ko noskenē integrēts galda skeneris, kad kārtis tiek izdalītas uz galda.

8. Dīleri:

8.1. Dīleri mainās ik pēc 20-50 minūtēm.

8.2. Diennakts laikā (no pusnakts līdz pusnaktij (GMT+2)) tiek nomainīti 22 dīleri. Tehnisku iemeslu dēļ šis cikls var mainīties.

9. Spēlē izmantotais aprīkojums:

9.1. Standarta 52 (piecdesmit divu) kāršu kava. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods.

9.2. Sadalošā kārts (skat. 1.12. punktu).

9.3. Galds ar sešām numurētām pozīcijām no 1 līdz 6, kur tiek novietotas aizklātās kārtis, un īpaša vieta galda vidū kopējo kāršu komplektam.

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

10. Papildinformācija:

10.1. 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 „Bilance”

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.