

SIA „JOKER.LV”
reģ. Nr. 40203343365, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 25757544
Spēles Lucky 6 noteikumi
Betgames.tv spēles programma

«Lucky 6» vai «6 no 60» - dinamiska spēle, kas balstās uz loteriju. Spēlētājiem tiek piedāvāts plašs iespējamo rezultātu klāsts.

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

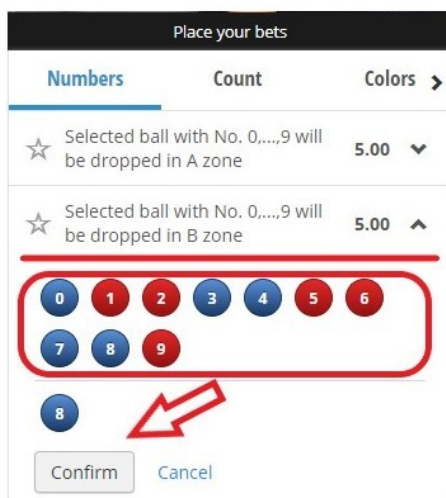
SPĒLES PROCESS

Katras izlozes gaitā, sešas (6) izlozes bumbiņas, no kopējo sešdesmit (60) bumbiņu skaita, tiek izlozētas pēc nejaušības principa lototona cilindrā. Laimēto bumbiņu secība nosaka lototona cilindri - no kreisās uz labo pusi. Cilindrs kreisajā pusē tiek pieņemts kā pirmais.

Ir tikai viena kārta 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.

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**”.

SINGLE

Bet Slip

Lucky 6 • 01:21 🗑️

Selected ball with No. 0.....9 will be dropped in B zone 5.00

8

[+Add one more bet](#)

Amount (1 - 50€) 5.00

+1 +3 **+5** +10 +50 +100 C

Number of draws: 1

Total amount: 5.00€

Possible win: 25.00€

PLACE BET ←

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**”.

🏠 🔄 📊 ❓ 🗨️
 WAR OF BETS LIVE BET ON POKER LIVE BACCARAT LIVE

Results

[FILTER](#)

📅 GMT 0

Lucky 5

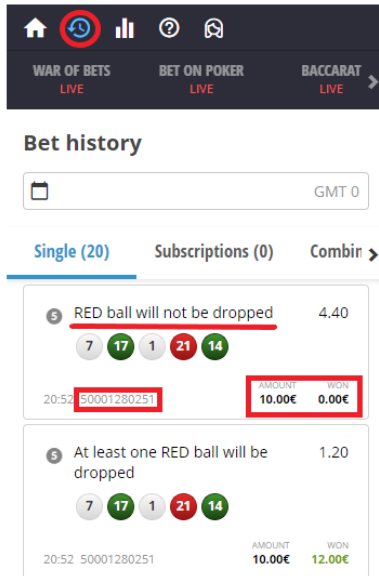
Draw number

Lucky 5

7 17 1 21 14

20:53 50001280251 [Watch](#)

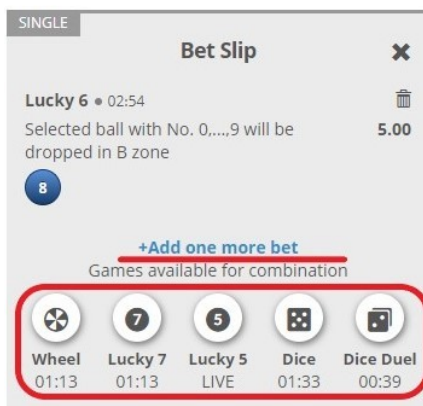
9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “**Likmju vēsture**”.



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;



SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termins 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 spēles organizātori, 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 neiekrit 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 izlosi 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 būtu skaidri 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. Bumbuņu maisīšana un izloze var tikt paturpināta, gadījumā ja:

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

5.2.2. Bumbuņu maisīšanas un izvēles procesā bumba (vai bumbuņas) nejauši iekrita atpakaļ lototronā.

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

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 organizātors 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.

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.