

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

“Dice Duel” jeb “Kauliņu duelis” ir vienkārša tiešraides metamo kauliņu spēle, kas pielāgota likmju likšanai ar dažādiem rezultātiem.

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.

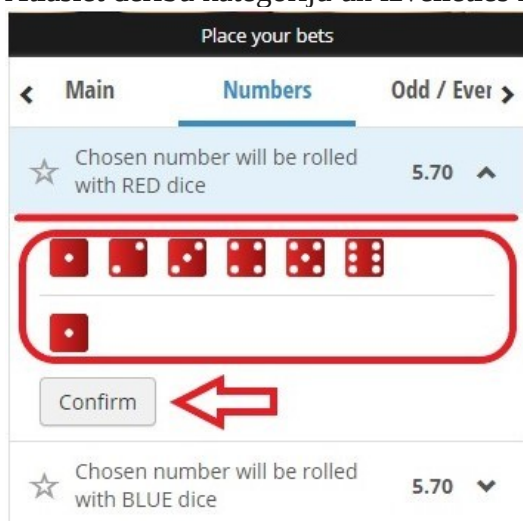
Minimālā likme	1.00 EUR
Maksimālā likme	200.00 EUR

SPĒLES PROCESS

Spēlē izmanto divus metamos kauliņus (vienu sarkanu un vienu zilu), uz kuru plaknēm ir atzīmēti punkti vērtībā no viens līdz seši. Spēles vadītājs ievieto metamos kauliņus kastītē, to sakrata un tad izmet kauliņus uz spēles galda. Metamos kauliņus vienā spēles kārtā met tikai vienreiz, izņemot īpašus gadījumus, kad metiens jāatkārto. Kauliņu metiens tiek uzskatīts par paveiktu, kad katrs kauliņš stāv uz vienas plaknes un veido skaidru divu kauliņu kombināciju. Spēles kārtas rezultātu nosaka pēc abu metamo kauliņu krāsu kombinācijas un punktu vērtības uz abu kauliņu augšējās plaknes pēc tam, kad tie izmesti uz spēles galda. Uz vienu spēles kārtu ir tikai viena likmju likšanas kārtā, un spēlētāji var likt savu likmi uz jebkuru no nākamās spēles kārtas iespējamajiem rezultātiem. Likmju likšanas kārtā notiek starp spēles kārtām un ilgst apmēram divas minūtes. Spēles kārtas notiek ik pēc trim minūtēm visu diennakti katru dienu.

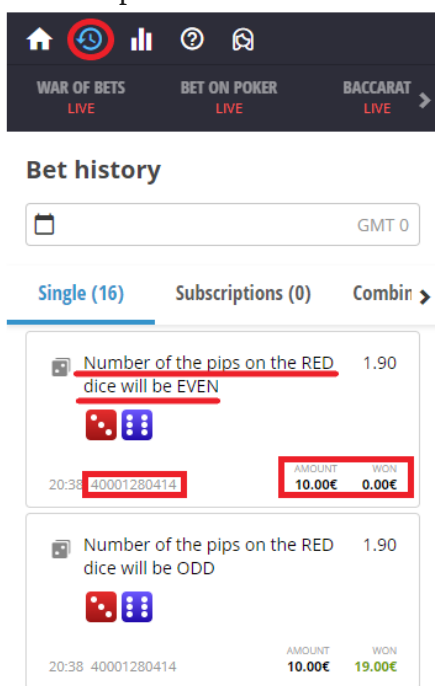
KĀ VEIKT LIKMI?

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”.

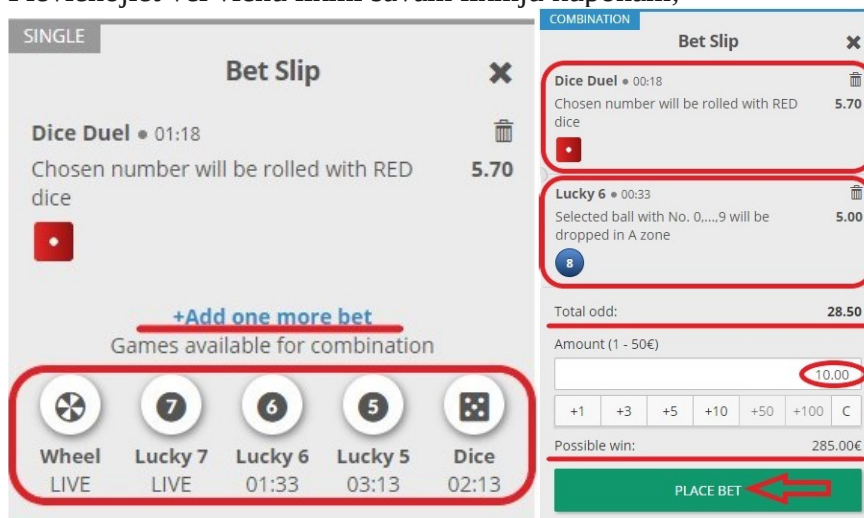
5. Spiediet pogu “**Veikt likmi**”.
6. Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “**Likme sekmīga**”.
7. Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem. Nav iespējams kombinēt (veikt atkārtoti) TIEŠRAIDES SPĒĻU likmes.
8. Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties 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;



SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termini:

1.1. Kauliņš – neliels kubs, uz kura plaknēm ir punkti vērtībā no viens līdz seši un ko met, lai iegūtu nejaušu punktu vērtību.

1.2. Kauliņu komplekts – komplekts no diviem metamajiem kauliņiem, no kuriem viens ir sarkans, bet otrs ir zils.

1.3. Rezerves kauliņu komplekts – Metamo kauliņu rezerves komplekts – komplekts, kas sastāv no diviem metamajiem kauliņiem (viena sarkana un viena zila) un kas ir redzams attēlā.

1.4. Kauliņu kaste – kastīte metamo kauliņu ievietošanai, sakratīšanai un izmešanai uz spēles galda.

1.5. Spēles galds – īpašs uz leju vērsts slīps galds ar apgaismojumu un atzīmētu vietu laimestu nesošās kombinācijas novietošanai.

1.6. Laimīgā kombinācija – kauliņu metiena rezultāts, kad kauliņi novietojas uz spēles galda, veidojot laimestu nesošu kombināciju.

1.7. Koeficients – skaitliska vērtība, ko reizina ar spēlētāja likmi, lai aprēķinātu laimestu.

2. Noteikumi:

2.1. Spēles vadītājs ieliek metamos kauliņus kastītē, sakrata to un izmet kauliņus uz spēles galda tiešraides laikā.

2.2. Spēlē tiek izmantots komplekts, kas sastāv no viena sarkana un viena zila metamā kauliņa, uz kuru plaknēm ir punkti vērtībā no viens līdz seši.

2.3. Kauliņus vienā spēles kārtā met tikai vienreiz, izņemot īpašus gadījumus, kad metiens jāatkārto (skatīt 5. punktu).

2.4. Kauliņu metiens tiek uzskatīts par paveiktu, kad katrs metamai kauliņš stāv uz vienas plaknes, veidojot laimestu nesošu kombināciju, un veido skaidru divu kauliņu kombināciju.

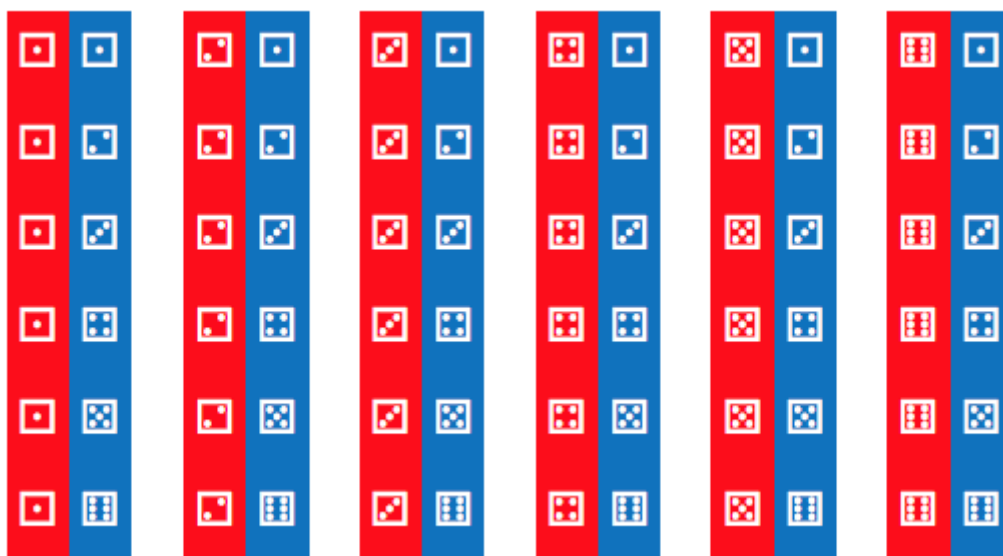
2.5. Kauliņu metiena rezultātu nosaka pēc:

2.5.1. punktu skaita uz augšējās metamā kauliņa plaknes pēc tam, kad kauliņi ir izmesti uz spēles galda;

2.5.2. abu kauliņu krāsas.

2.6. Spēles vadītājs nosaka laimestu nesošu kombināciju saskaņā ar nemainīgiem spēles noteikumiem.

2.7. Dice Duel” kombinācijas (36)



3. Spēles process:

3.1. Uz vienu spēles kārtu ir tikai viena likmju likšanas kārtā, un spēlētāji var likt savu likmi uz jebkuru no nākamās spēles kārtas iespējamajiem rezultātiem.

3.1.1. Likmju likšanas kārtā notiek starp spēles kārtām un ilgst apmēram divas minūtes.

Pabeidzot vienu spēles kārtu, sākas likmju likšana nākamajai spēles kārtai. Tiešraide atsākas uzreiz pēc likmju likšanas kārtas.

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. kauliņi nokrīt no galda pirms atkārtotā metiena, tā laikā vai pēc tā;

5.1.2.2. atkārtota metiena laikā kauliņš pēc metiena apstājas uz savas šķautnes;

5.1.2.3. atkārtota metiena laikā kauliņš neapstājas pilnībā uz vienas no skaldnēm;

5.1.2.4. atkārtota metiena laikā nav iespējams noteikt kauliņu kombināciju (skat. 2.7. punktu);

5.1.2.5. pēc atkārtota metiena viens vai vairāki kauliņi pilnībā vai daļēji aizsedz laimīgās kombinācijas iezīmētās zonas līniju.

5.2. Jāveic atkārtots metiens, ja:

5.2.1. kauliņš pēc metiena apstājas uz savas šķautnes;

5.2.2. kauliņš neapstājas pilnībā uz vienas no skaldnēm;

5.2.3. nav iespējams noteikt kauliņu kombināciju (skat. 2.7. punktu);

5.2.4. pēc metiena viens vai vairāki kauliņi pilnībā vai daļēji aizsedz laimīgās kombinācijas iezīmētās zonas līniju;

5.2.5. kauliņi nokrīt no galda pirms pirmā metiena, tā laikā vai pēc tā.

5.3. Video un audio straumēšanas materiāls neatbilst vai neeksistē.

5.3.1. Ja tiešraides laikā pazūd skaņa vai spēles vadītājs paziņo nepareizu laimējušo kombināciju, pareizos izlozes iznākumus nosaka pēc videoieraksta.

5.3.2. 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.

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

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Spēles kārtas notiek katru dienu visu diennakti ik pēc trim minūtēm ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma.

6.1.1. Spēles rīkotājs var mainīt tiešraīžu laiku un ilgumu.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. Divu metamo kauliņu komplekts (skatīt 1.2. punktu).

7.2. Divu metamo kauliņu rezerves komplekts (skatīt 1.3. punktu).

7.3. Metamo kauliņu kastīte (skatīt 1.4. punktu).

7.4. Spēles galds (skatīt 1.5. 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.

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.