

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

“Speedy 7” ir tiešraides spēle, kurā spēlētājam ir jāuzmin, vai nākamās kārts krāsa būs melna vai sarkana.

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

Spēle sastāv no septiņiem derību raundiem. Pēc laimētās likmes spēlētājs var izmaksāt laimestu vai turpināt spēlēt, prognozējot nākamās kārts krāsu un palielinot laimestu. Spēlētājiem, kas prognozē pareizi četras vai septiņas secīgas reizes tiek piešķirts bonuss.

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.
8. Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā “**Rezultāti**”.
9. Jūs varat pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “**Likmju vēsture**”.

SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termiņi:
 - 1.1. Likmju raunds – spēlētāju likto likmju pieņemšanas laiks.
 - 1.2. Likmes – skaitliskā izteiksme, ko nosaka, pamatojoties uz iznākuma matemātisko varbūtību, kuru reizina ar spēlētāja likmes summu, lai aprēķinātu laimestu.
 - 1.3. Masts – viens no četriem kāršu veidiem (ercs, kāravs, kreicis, pīķis).
 - 1.4. Krāsa – viena no divām kavas krāsām: Sarkans (ercs, kāravs) un melns (kreicis, pīķis).
 - 1.5. Kava – 52 (piecdesmit divu) kāršu komplekts, kas sastāv no trīspadsmit kārtīm no četriem mastiem (divnieks, trijnieks, četrinieks, piecinieks, sešinieks, septītnieks, astotnieks, deviņnieks, desmitnieks, kalps, dāma, kungs, dūzis).
 - 1.6. Kāršu dalītājs (shoe) – spēļu ierīce, kurā pirms spēles sākuma ir ievietota kāršu kava.
 - 1.7. Izloze – viena kāršu izdalīšanas reize; sākas ar pirmo likmju apli un beidzas ar sestās kārts atvēršanu.
 - 1.8. Likmju iznākums – iznākuma interpretācija, kas izteikta ar koeficientiem, kas izlozes gaitā var mainīties atkarībā no iznākuma matemātiskās varbūtības izmaiņām.

- 1.9. Likmju iespējas – visu spēlētājam pieejamo likmju rezultātu saraksts.
- 1.10. Lucky streak – likmju skaits, kuras spēlētājs ir uzvarējis pēc kārtas vienā izlozē, neizlaižot nevienu no likmju raundiem.
2. Noteikumi:
 - 2.1. Spēlētāji prognozē, kāda būs nākamā kārts, kas pagriezta uz augšu, un pareizas secīgas prognozes iesāk streak.
 - 2.2. Tikai viens streak katram spēlētājam vienā reizē.
 - 2.3. Spēlētājs var sākt spēlēt jebkurā izlozes raundā.
 - 2.4. Spēlētājs var veikt naudas izmaksu jebkurā izlozes raundā.
 - 2.5. Ja spēlētājs veic naudas izmaksu, viņš joprojām var iesākt jaunu streak – pat tajā pašā izlozē.
 - 2.6. Lucky streak beidzas pēc tam, kad izlozē tiek izdalīta septītā kārts, vai nu tad, kad spēlētājs neizdara nekādu izvēli likmju raundā vai veic naudas izmaksu.
 - 2.7. Dalīšana
 - 2.7.1. Kārtis tiek izdalītas pa vienai pēc katra likmju raunda, līdz uz galda tiek izdalītas 7 kārtis.
 - 2.7.2. Likmju raunds ir aktīvs pirms pirmās izdalītās kārts un pēc katras izdalītās kārts, izņemot septīto karti. Kad likmju raunds ir beidzies, tiek izdalīta jauna kārts.
 - 2.7.3. Pēc katras izdalītās kārts un saskaņā ar fiksētajiem noteikumiem izredzes nosaka pēc tā, cik spēlētāju pareizi paredzēja kārti.
 - 2.7.4. Izloze beidzas, kad tiek izdalīta septītā kārts, laimests tiek noteikts un izmaksāts spēlētājiem, kuri vēl nav izstājušies.
3. Spēles process:
 - 3.1. Spēle sastāv no septiņiem likmju raundiem. Katrā likmju raundā spēlētājs var paredzēt kārti, kura tiks izlikta nākamā.
 - 3.2. Pirmais likmju raunds. Pirmais likmju raunds sākas pirms pirmās kārts izdalīšanas, kuras laikā spēlētājs var likt likmi tikai uz vienu no pieejamajām likmju iespējām, paredzot nākamo atvērto karti (šis noteikums attiecas uz visiem likmju raundiem).
 - 3.3. Paziņojums par pirmā likmju raunda rezultātu. Kad pirmais likmju raunds ir pabeigts, tiek izdalīta pirmā kārts un noteikts likmju raunda rezultāts, aprēķināti kumulatīvie laimesti, un sākas jauns likmju raunds.
 - 3.4. Otrs likmju raunds. Atjauninātās likmes tiek parādītas pirms otrā likmju raunda sākuma. Spēlētāji, kas uzvar pirmajā likmju raundā, var veikt vienu no šīm darbībām:
 - 3.4.1. Turpināt spēlēt, paredzot nākamo kārti.
 - 3.4.2. Veikt naudas izmaksu (tam būs īpaša poga). Šajā gadījumā uzkrātais laimests tiks izmaksāts.
 - 3.4.3. Likmju raunda laikā netiek veiktas nekādas darbības (piemēram, spēlētājs nevar izlemt, ir zaudēts interneta savienojums utt.). Šajā gadījumā uzkrātais laimests tiks izmaksāts, tiklīdz likmju raundu laiks būs beidzies (skat. 3.4.2.).
 - 3.5. Likmju raundi no trim līdz sešiem notiek saskaņā ar noteikumiem, kas aprakstīti 3.3. sadaļā.
 - 3.6. Saskaņā ar noteikumiem, kas aprakstīti 2.3. un 2.5. sadaļā, spēlētājs var sākt spēlēt jebkurā no likmju raundiem
 - 3.7. Kāršu sajaukšana:
 - 3.7.1. Spēlē tiek izmantotas divas kavas – viena tiek izmantota, izdalot kārtis izlozes laikā, bet otra netiek izmantota izlozē, jo tā tiek sajaukta.
 - 3.7.2. Izlozes beigās dīleris savāc izlietoto karšu kavu, kas tiks sajaukta nākamās izlozes laikā.
 - 3.7.3. Kavū, kas tika sajaukta iepriekšējā izlozē, izmantos nākamajai kāršu dalīšanai.
4. Bonusi:
 - 4.1. 4 kāršu streak bonuss. Lucky streak bonusu par četriem likmju raundiem var laimēt spēlētāji, kuri vienā un tajā pašā izlozē pareizi uzminējuši četras kārtis pēc kārtas,

neizmantojot naudas izņemšanas iespēju, spēlētājs saņems bonusu pie sākotnējās likmes neatkarīgi no tā, kāds būs spēlētāja spēles turpmākais iznākums.

4.2. 7 kāršu streak bonuss. Lucky streak bonusu par septiņiem likmju raundiem var laimēt spēlētāji, kuri sāka spēlēt no pirmā likmju raunda un ir pareizi uzminējuši visas kārtis, neizmantojot naudas izņemšanas iespēju. Bonuss tiks izmaksāts kā papildu laimests, kas aprēķināts pēc fiksētā koeficienta, kas reizināts ar spēlētāja sākotnējo likmi.

4.2.1. Fiksēto likmju vērtību 7 kāršu streak bonusam nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpaši gadījumi:

5.1. Atceltas izlozes. Izloze var tikt atcelta, ja:

5.1.1. Skeneris nevar noskenēt kārti, vai arī tā rādījumi neatbilst kārtij uz galda;

5.1.2. Kārts vai kārtis parādās nepareizā izvietojumā vai tiek sajauktas;

5.1.3. Studijā rodas tehniskas problēmas (problēmas ar interneta savienojumu, tehniskas kļūmes vai dīlera kļūda).

5.1.3.1. Dīlera kļūdas, kas var izraisīt izlozes atcelšanu:

5.1.3.1.1. Izmainīta kāršu dalīšanas secība (skatīt 2.7. sadaļu un apakšnodaļas)

5.1.3.1.2. Kārts vai kārtis ir iezīmētas vai sabojātas;

5.1.3.1.3. Kārts vai kārtis nokrīt no galda vai dīlera vainas dēļ tās nevar redzēt uz ekrāna;

5.1.3.1.4. Kavā esošā kārts vai kārtis nepareizas dalīšanas dēļ tiek pagrieztas uz augšu;

5.1.3.1.5. Dīleris nepareizi skenē kārti vai kārtis, un skenera rādījumi neatbilst kārtīm uz galda.

5.1.3.1.6. Dīleris izlozē divas kārtis vienam likmju raundam.

5.1.4. Ja izloze tiek atcelta, spēlētājs saņems naudas atmaksu par iegūto likmi vai uzkrāto laimestu (skat. 3.4.2).

6. Spēles organizatoriskā norise:

6.1. Spēle ilgst visu diennakti ar uzturēšanas pārtraukumiem pēc pieprasījuma. Viss pārējais, ieskaitot dīleri un kāršu izmaiņas, tiek tiešraidē pārraidīts.

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. 1 x 52 (piecdesmit divu) kāršu kava. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods, ko kāršu dalīšanas laikā skenē integrēts galda skeneris.

7.2. Kāršu svītru kodu skenēšanai izmanto integrēto galda kāršu skeneri.

7.3. Kāršu kavas sajaukšanai tiek izmantota integrēta kāršu sajaukšanas iekārta.

7.4. Otrādi apgrieztu kārti izmanto, lai aizklātu kavas apakšējo kārti.

7.5. Ierīce ar sajauktām kārtīm, no kuras dīleris izdala kārtis.

7.6. Galds ar septiņiem uzdrukātiem septiņu izdalāmo kāršu ietvariem.

8. Papildinformācija:

8.1. Šie noteikumi un nosacījumi tiek publicēti vairākās valodās informatīvos nolūkos un spēlētāju ērtai piekļuvei. Tikai versija angļu valodā veido juridisko pamatu spēlētāju un operatora attiecībām, ja rodas neatbilstības starp angļu valodas versiju un citām versijām, tad noteicošā ir versija angļu valodā.

8.2. Visas spēlētāja pretenzijas, kas saistītas ar izložu rezultātiem vai citiem tehniskiem jautājumiem, ir jāadresē operatoram ne vēlāk kā 30 (trīsdesmit) dienas pēc attiecīgā 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.