

## Likmju spēles SPEEDY 7 noteikumi

### 1. Azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA „Olybet Latvia”, Kronvalda bulv.3, Rīga, LV-1010, tel. 67892975

### 2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums	<i>Speedy 7</i>
Spēles veids	Likmju spēle (paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīcēs un personālos datoros).
Azartspēļu ražotāja nosaukums	BetGames.tv

### 3. Spēles dalības maksa (likme):

Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

### 4. kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē:

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam olybet.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam Olybet spēles kontam.
- Lai sāktu spēli, dalībnieka spēles kontā jābūt naudai – nepieciešamības gadījumā jāveic iemaksa.
- Dalībniekam jāatlasa derību kategoriju un jāizvēlas izlozes iznākums.
- Dalībniekam ir jāievada sava likme likmju kupona laukā “Summa”.
- Jāspiež pogu “Veikt likmi”.
- Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “Likme sekmīga”.

### 5. Spēles process:

“Likmju karš” ir kāršu spēle, kurā sacenšas divi pretinieki – spēlētājs un dīleris. Tiek izmantota standarta kāršu kava. Uzvar visaugstākā kārts. Ja divu izspēlēto kāršu vērtība ir vienāda, notiek “karš”. Spēle tiek spēlēta starp diviem pretiniekiem – spēlētāju un dīleri. Katrā spēles izlozē dīleris izdala katram pretiniekam vienu kārti atklātā veidā. Kārtis tiek izdalītas pa vienai, un spēlētājs vienmēr saņem pirmo kārti. Spēles mērķis ir iegūt pēc ranga augstāku kārti (dūži tiek uzskatīti tikai par augstākajām kārtīm un divnieki – par zemākajām). Kad spēlētājam un dīlerim ir vienādas vērtības kārtis, iestājas karš (neizšķirts). Šajā situācijā uzvar iznākums “karš” (“neizšķirts”), un gan dīleris, gan spēlētājs zaudē.

Pirmās kārtas likmes var veikt jau pirms kāršu izdales. Derību veicēji var slēgt derības par vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem. Otrās kārtas likmes var veikt, kad spēlētājs ir saņēmis pirmo kārti un ir atjaunināti koeficienti. Iepriekšējās derību kārtās veiktās likmes neietekmē turpmākās likmes, tādēļ derību veicēji var slēgt derības par tiem pašiem vai citiem iznākumiem vairāk kā vienreiz.

## SPĒLES NOTEIKUMI

### 1. Termini:

- 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 karti.

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 karti, 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:

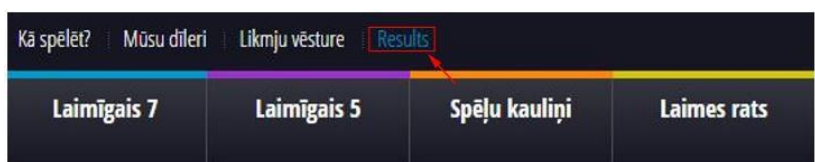
- 7.1. 1 x 52 (piecdesmit divu) kāršu kava. Katrai kārtij ir unikāls svītrkods, ko kāršu dalīšanas laikā skenē integrēts galda skeneris.
- 7.2. Kāršu svītru kodu skenēšanai izmanto integrēto galda kāršu skeneri.
- 7.3. Kāršu kavas sajaukšanai tiek izmantota integrēta kāršu sajaukšanas iekārta.
- 7.4. 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.

## 6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]:

- Laimestus aprēķina, sareizinot likmes summu ar koeficientiem. Nav iespējams kombinēt (veikt atkārtoti) TIEŠRAIDES SPĒĻU likmes.
- Katrai izlozei ir unikāls numurs, un ar iznākumiem var iepazīties lapā "Rezultāti".



## Results

2016-07-13	War of Bets	Izlozes N
------------	-------------	-----------

2016-07-13 00:00 - 2016-07-14 00:00 (GMT 0)

Izloze	Spēle	REZULTĀTS
162200-2016071300	War of Bets	P: 6♥ D: 4♣
162200-2016071300	War of Bets	P: 8♥ D: 2♦
162200-2016071300	War of Bets	P: 5♦ D: K♣

- Dalībnieks var pārbaudīt savu derību vēsturi lapā “Likmju vēsture”.



## Likmju vēsture

2016-07-13	FILTRS
------------	--------

2016-07-13 00:00 - 2016-07-14 00:00 (GMT 0)

Datums	Spēle	Izloze	Likme
2016-07-13 00:00:00	War of Bets	2016071300	Dīleris uzvar
2016-07-13 00:00:00	War of Bets	2016071300	Dīleris uzvar
2016-07-13 00:00:00	War of Bets	2016071300	Dīleris uzvar

- Kara (neizšķirta) gadījumā derību veicējiem, kuri ir slēguši derības par šo iznākumu, tiek izmaksāti laimesti. Likmes, kas veiktas par spēlētāju un (vai) dīleri, tiek zaudētas.

### 7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz:

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli. Lai saņemtu laimestu savā spēļu kontā, ir jāaizver attiecīgās spēles logs un jāveic naudas transakcija no konta sadaļas „Kase”.

Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā uz spēles ekrāna tiks parādīta informācija - nav spēles laimests un izmaksāts netiek.

Sarežģītāku bojājumu gadījumā vai šaubu gadījumā par manipulēšanu ar spēļu programmām, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību. Laimestu izmaksā ar pārskaitījumu uz dalībnieka norādītu kontu bankā.

**8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu:**

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti, kas pārsniedz 720 euro, bet nepārsniedz 14 300 euro, tiek izmaksāti triju darba dienu laikā no laimesta pieteikšanas brīža. Laimesti, kas pārsniedz 14 300 euro, izmaksā izlozes noteikumos apstiprinātā kārtībā ne vēlāk kā 30 dienu laikā kopš laimesta pieteikšanas brīža un ne vairāk kā divos maksājumos.

**9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība:**

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu (adrese: Kronvalda bulvāris 3, Rīga, LV-1010), norādot adresi, uz kuru nosūtīt atbildi. 15 dienu laikā SIA „Olybet Latvia” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi.

SIA „Olybet Latvia”  
30.03.2021.