

# Likmju spēles LUCKY 6 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>Lucky 6</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.

Izvēlēties derību opciju

SKAITĻI	
☆ Izkritusī bumba būs ar skaitli 1,....,42	5.70
☆ Izkritusī bumba nebūs ar skaitli 1,....,42	1.14
☆ Divas izkritušās bumbas būs ar skaitli 1,....,42	32.00
☆ Trīs izkritušās bumbas būs ar skaitli 1,....,42	225.00
☆ Četras izkritušās bumbas būs ar skaitli 1,....,42	2,000.00
☆ <u>Neizkritīs neviena no izvēlētajiem skaitļiem</u>	3.50
☆ Izkritīs vismaz viens no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	1.25
☆ Izkritīs vismaz divi no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	2.85
☆ Izkritīs vismaz trīs no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	12.00
☆ Izkritīs vismaz četri no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	100.00
☆ Izkritīs vismaz pieci no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem	1,800.00

- Dalībniekam ir jāievada sava likme likmju kupona laukā “Summa”.

- Jāspiež pogu “Veikt likmi”.

The screenshot shows a betting interface. On the left is a list of bets with their respective amounts. On the right is a 'LIKĀJŅU KUPONS' (Bet Slip) section. It displays a message: 'Neizkritis neviens no izvēlētajiem skaitļiem 3.50' (No one of the selected numbers has fallen out 3.50). Below this is a numeric keypad with numbers 1-42. The 'Summa' (Total) section shows a grid of bet amounts: 1, 3, 5, 10, 20, 30, 50, 100. The '10' button is highlighted in green. Below the grid is a text input field containing '10.00' and a Euro symbol (€). At the bottom is a red button labeled 'VEIKT LIKMI' (Place Bet).

Summa	04:04
5.70	
1.14	
32.00	
225.00	
2,000.00	
3.50	
1.25	
2.85	
12.00	
100.00	
1,800.00	

**LIKĀJŅU KUPONS**

Derības uz:

Neizkritis neviens no izvēlētajiem skaitļiem 3.50

Summa

1	3	5	10
20	30	50	100

10.00 €

**VEIKT LIKMI**

- Kad likme ir veikta, parādīsies ziņojums “Likme sekmīga”.

The screenshot shows the betting interface after a successful bet. The 'LIKĀJŅU KUPONS' section now displays a confirmation message: 'Līdz šim jūsu likmju kupons ir tukšs. Lūdzu, izvēlieties derību opciju no saraksta.' (Your bet slip is currently empty. Please select a bet option from the list.) The 'Summa' section is the same as in the previous screenshot. Below the 'VEIKT LIKMI' button is a green box with a checkmark and the text 'Likme ir sekmīga.' (Bet is successful). Below this is a 'RECENT BETS' section with the heading 'LAIMĪGAIS 7' (Successful 7). The message reads: 'Neizkritis neviens no izvēlētajiem skaitļiem (37, 38, 31, 32, 25, 26, 19) ( 10.00€ / 3.50 ) aktīvs' (No one of the selected numbers has fallen out (37, 38, 31, 32, 25, 26, 19) ( 10.00€ / 3.50 ) active). A red arrow points to the 'LAIMĪGAIS 7' heading.

Summa	03:43
5.70	
1.14	
32.00	
225.00	
2,000.00	
3.50	
1.25	
2.85	
12.00	

**LIKĀJŅU KUPONS**

Jūsu likmju kupons ir tukšs. Lūdzu, izvēlieties derību opciju no saraksta.

Summa

1	3	5	10
20	30	50	100

10.00 €

**VEIKT LIKMI**

✓ Likme ir sekmīga.

**RECENT BETS**

**LAIMĪGAIS 7**

Neizkritis neviens no izvēlētajiem skaitļiem (37, 38, 31, 32, 25, 26, 19) ( 10.00€ / 3.50 ) aktīvs

## 5. Spēles process:

“Lucky 6” vai “6 no 60” - dinamiska spēle, kas balstās uz loteriju. Spēlētājiem tiek piedāvāts plašs iespējamo rezultātu klāsts. Katras izlozes gaitā, sešas (6) izlozes bumbiņas, no kopējo sešdesmit (60) bumbiņu skaita, tiek izlozētas pēc nejaušības principa lototrona cilindrā. Laimēto bumbiņu secība nosaka lototrona cilindri - no kreisās uz labo pusi. Cilindrs kreisajā pusē tiek pieņemts kā pirmais.

Ir tikai viena kārtas likmju veikšanai un spēlētājam ir iespēja veikt likmes uz visiem iespējamajiem 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.

### SPĒLES NOTEIKUMI

#### 1. Termini 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 organizatori, 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 bumbiņu 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 neiekrīt 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 iespējamajiem 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 izlozi 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. Bumbiņas 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 bumbiņas nevar saskatīt monitorā, raidījuma vadītāja dēļ.

5.2. Maisīšanas un izlozes procesa turpināšana. Bumbiņu maisīšana un izloze var tikt paturpināta, gadījumā ja:

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

5.2.2. Bumbiņu maisīšanas un izvēles procesā bumba (vai bumbiņas) nejauši iekrita atpakaļ lototronā.

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

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 organizators 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 atsaukmes 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.

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**

Izloze	Spēle	REZULTĀTS
	Laimīgais 7	16 27 42 33 6 9 34
	Laimīgais 7	30 33 28 8 25 34 21
	Laimīgais 7	14 6 25 22 38 29 11

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

**Likmju vēsture**

Datums	Spēle	Izloze	Likme
	Laimīgais 7		Izkritis vismaz trīs no septiņiem izvēlētajiem skaitļiem (8, 12, 17, 20, 25, 30, 35)
	Laimīgais 7		Neizkritis neviens no izvēlētajiem skaitļiem (19, 25, 26, 31, 32, 37, 42)
	Laimīgais 7		Trīs izkritušās bumbas būs ar skaitli 1,...,42 (4, 20, 25)

**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”  
19.03.2021.