

Likmju spēles 6+ POKER noteikumi

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs:

SIA DLV
Reģ. nr.: 40003227719
Krīdenēra dambis 9
Rīga, LV-1019
Latvija
Tel.: 67145020

2. Spēles nosaukums un veids:

Spēles nosaukums: 6+ POKER

Spēles veids: Likmju spēle (paredzēta spēlēšanai skārienjūtīgās mobilās ierīcēs un personālos datoros).

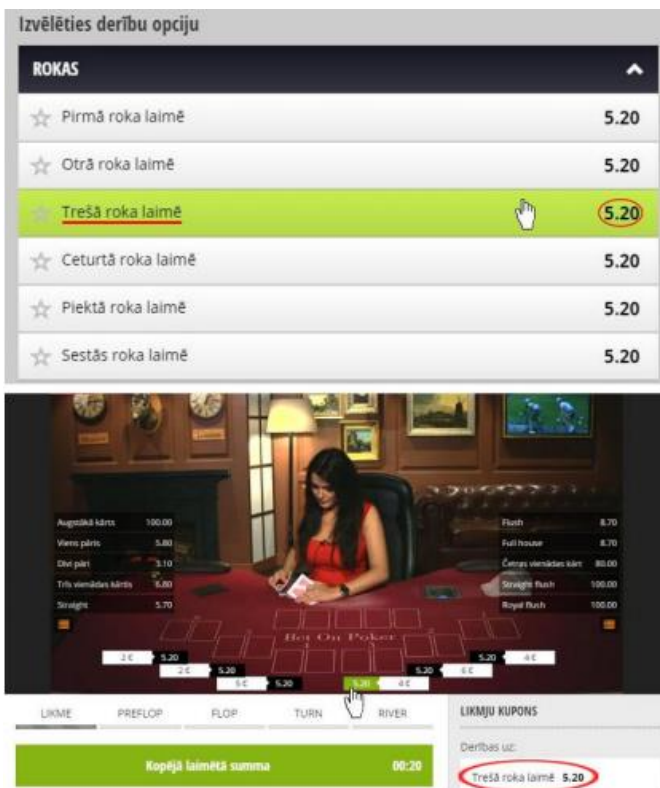
Azartspēļu ražotāja nosaukums: BetGames.tv

3. Spēles dalības maksa (likme)

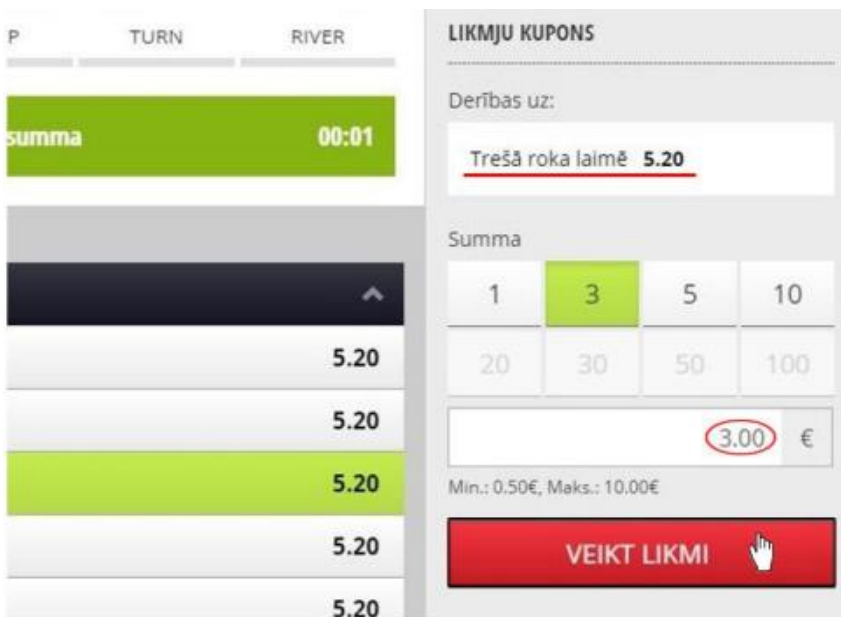
Likmju maksimālās un minimālās robežvērtības nosaka azartspēļu uzņēmums.

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

- Dalībniekam ir jābūt reģistrētam www.winguru.lv
- Dalībniekam jāpieslēdzas savam WinGuru 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:

6+ Pokers (pazīstams arī kā Short-Deck Hold'em) ir pokera spēle, kas ir ļoti līdzīga populārajam Texas Hold'em.

Spēle noris starp divām pusēm – Spēlētāju un Dīleri.

Spēles mērķis ir izveidot labāko piecu kāršu pokera kombināciju no jebkurām spēlē esošajām septiņām kārtīm (piecas kopīgās kārtis un divas spēlētājam iedalītās kārtis).

6+ Pokers tiek spēlēts ar 36 kāršu kavu, kas nozīmē, ka tajā nav divnieku, trijnieku, četrinieku un piecinieku. Tas maina kombināciju iespējamību un līdz ar to arī uzvarošo kombināciju secību.

Aizraujošākās izmaiņas: Flush ir spēcīgāks par Full House un Three of a Kind pārspēj Straight.

Tāpat kā tradicionālajos pokera veidos, dūzis ir visspēcīgākā kārts un var tikt izmantots gan kā augstākā, gan kā zemākā kārts Straight kombinācijā. Piemēram, kā zemākā kārts (A-6-7-8-9) un kā augstākā (10-J-Q-K-A).

SPĒLES NOTEIKUMI

1. Termini:

1.1. Izloze – viena kāršu izdalīšanas reize; sākas ar pirmo likmju apli un beidzas, kad dīleris paziņo izlozes rezultātu.

1.2. Spēlētāja roķa – viena no divām spēles pusēm, kas redzama uz ekrāna un kurai dīleris iedala divas atvērtas kārtis.

1.3. Dīlera roka – viena no divām spēles pusēm, kas redzama uz ekrāna un kurai dīleris iedala divas aizvērtas kārtis. Dīlera roka tiek atklāta, kad beidzas pēdējais likmju raunds.

1.4. Neizšķirts – izlozes iznākums, kad gan dīlerim, gan spēlētājam ir kombinācija ar vienādu vērtību.

1.5. Likmju iznākums – iznākuma interpretācija, kas izteikta ar koeficientiem, kas izlozes gaitā var mainīties atkarībā no iznākuma matemātiskās varbūtības izmaiņām.

1.6. Likmju raunds – spēlētāju likto likmju pieņemšanas laiks.

1.7. Likmju iespējas – visu spēlētājam pieejamo likmju iznākumu saraksts.

1.8. Galda kārtis – piecas (5) kopīgās kārtis, kuras izmanto abas puses, lai izveidotu labāko kombināciju ar savām kārtīm.

1.9. Kombinācija (Roku klasifikācija) – piecas (5) kārtis, kas iegūtas, kombinējot divas (2) rokas kārtis un piecas (5) kopīgās kārtis. Iespējamās kombinācijas no zemākās uz augstāko norādītas 2.4. punktā.

1.10. Flop – pirmās trīs (3) kopīgās kārtis, kas tiek izdalītas pēc tam, kad Spēlētājs un Dīleris ir saņēmuši savas rokas kārtis un kad beidzas otrais likmju raunds.

1.11. Turn – ceturta kopīgā kārts, kas tiek izdalīta pēc tam, kad ir beidzies trešais likmju raunds.

1.12. River – piektā kopīgā kārts, kas tiek izdalīta pēc tam, kad ir beidzies ceturtais likmju raunds.

1.13. Nomestā kārts – kāršu kavas augšējā kārts, kas tiek nolikta malā ar attēlu uz leju pirms Flop, Turn un River kāršu atvēršanas.

1.14. Kicker – kārts, kas nav daļa no kombinācijas, bet var tikt izmantota gadījumos, kad abu pušu kombinācijas ir vienāda stipruma. Piemēram, dūzis pārspēj kungu.

1.15. Aizsedzošā kārts – īpaša kārts, ar ko skatam tiek aizklāta kavas apakšējā kārts.

2. Noteikumi:

2.1. Spēlētājs saņem divas (2) atvērtas kārtis, un Dīleris saņem divas (2) aizvērtas kārtis. Tiek izdalītas atvērtās Galda kārtis. Kad visas kārtis ir izdalītas, tiek atklātas Dīlera kārtis. Rezultāti tiek noteikti, pamatojoties uz video datu plūsmas un skenera datiem, kas uztver katru uz galda novietoto atvērtu kārti.

2.2. Spēles mērķis ir izveidot labāko piecu kāršu kombināciju, izmantojot abas rokas kārtis (spēlētāja vai dīlera) un kopīgās galda kārtis. Uzvar tā puse, kurai ir visaugstākā kombinācija.

2.3. Neizšķirts. Neizšķirts ir iespējams, ja abām pusēm ir vienāda kombinācija. Šādā gadījumā laimests tiek izmaksāts visiem spēlētājiem, kuru likmes ir liktas uz neizšķirtu.

2.4. Iespējamās pokera kombinācijas no zemākās uz augstāko:

2.4.1. High Card. Jebkura roka, kas neveido nevienu no zemāk minētajām kombinācijām. Uzvar spēlētājs ar visstiprāko kārti rokā.

2.4.2. Pair. Jebkuras divas (2) viena ranga kārtis (piemēram, divi dūži vai divi kungi). Ja abām pusēm ir pāris, tad uzvar tā puse, kurai ir augstāka ranga pāris. Ja abām pusēm ir vienāda ranga pāris, tad uzvar tā puse, kurai ir stiprāka Kicker kārts.

2.4.3. Two Pair. Jebkuras divas (2) viena ranga kārtis kopā ar vēl divām (2) viena ranga kārtīm. Ja abām pusēm ir divi pāri, tad uzvar tā puse, kurai ir augstāka ranga pāris. Ja abām pusēm ir vienāda ranga pāri, tad uzvar tā puse, kurai ir stiprāka Kicker kārts.

2.4.4. Straight. Jebkuras piecas (5) secīgas dažādu mastu kārtis. Dūzis var būt gan zemākā (A-6- 7-8-9), gan augstākā kārts (10-J-Q-K-A).

2.4.5. Three of a Kind. Jebkuras trīs (3) vienāda ranga kārtis. Ja abām pusēm ir Three of a Kind, uzvar tā puse, kurai ir augstāka ranga Three of a Kind. Ja abām pusēm ir vienāda ranga Three of a Kind, uzvar tā puse, kurai ir stiprāka ceturtā un/vai piektā kārts.

2.4.6. Full House. Jebkuras trīs (3) viena ranga kārtis kopā ar jebkurām divām (2) viena ranga kārtīm. Ja abām pusēm ir Full House, uzvar tā puse, kurai ir augstāka ranga Three of a Kind. Ja abām pusēm ir vienāda ranga Three of a Kind, uzvar tā puse, kurai ir augstāka ranga pāris.

2.4.7. Flush. Jebkuras piecas (5) viena un tā paša masta kārtis, kas nav secīgas. Ja abām pusēm ir Flush, uzvar tā puse, kurai ir augstāka ranga rokas kārts(-is), kas izmantota(-s) labākās kombinācijas izveidošanai.

2.4.8. Four of a Kind. Jebkuras četras (4) vienāda ranga kārtis. Ja abām pusēm ir Four of a Kind, uzvar tā puse, kurai ir augstāka ranga Four of a Kind. Ja abām pusēm ir vienāda ranga Four of a Kind, uzvar tā puse, kurai ir stiprāka Kicker kārts.

2.4.9. Straight Flush. Jebkuras piecas (5) secīgas viena masta kārtis. Ja abām pusēm ir Straight Flush, uzvar tā puse, kurai ir stiprāks Straight Flush.

2.4.10. Royal Flush. Piecas (5) secīgas viena masta kārtis no desmitnieka (10) līdz dūzim. Šī ir spēcīgākā pokera kombinācija.

3. Spēle:

3.1. Pirmais likmju raunds. Pirmais likmju raunds sākas, pirms tiek izdalītas pirmās kārtis. Spēlētāji var likt likmes uz vienu vai vairākiem iespējamiem iznākumiem.

3.2. Otrais likmju raunds. Kad pirmais likmju raunds ir pabeigts, dīleris iedala 2 atvērtas kārtas Spēlētājam un pēc tam 2 aizvērtas kārtis Dīlerim. Koeficienti tiek atjaunināti un parādīti ekrānā. Sākas otrais likmju raunds. Pirmajā likmju raundā veiktās likmes neietekmē likmes, kas tiek veiktas nākamajos likmju raundos.

3.3. Trešais likmju raunds. Kad otrais likmju raunds ir pabeigts, dīleris noņem kavas augšējo kārti un izdala atvērtās Flop kārtis (pirmās trīs (3) kopīgās kārtis); koeficienti tiek vēlreiz atjaunināti. Sākas trešais likmju raunds, un spēlētāji var likt likmes uz vienu un to pašu vai dažādiem iznākumiem vairāk nekā vienu reizi.

3.4. Ceturtais likmju raunds. Kad trešais likmju raunds ir pabeigts, dīleris noņem kavas augšējo kārti un izdala atvērtu Turn kārti (ceturtā kopīgā kārts); koeficienti tiek atjaunināti, un sākas ceturtais likmju raunds.

3.5. Piektais likmju raunds. Kad ceturtais likmju raunds ir pabeigts, dīleris noņem kavas augšējo kārti un izdala atvērtu River kārti (piektā kopīgā kārts); koeficienti tiek atjaunināti, un sākas piektais likmju raunds.

3.5.1. Pastāv gadījumi, kad atsevišķi likmju iznākumi vairs nav iespējami pēc Flop, Turn vai River kāršu atklāšanas. Šiem iznākumiem netiek norādīti koeficienti.

3.5.2. Ja pēc Flop, Turn vai River kāršu atklāšanas tiek izveidota visaugstākā iespējamā kombinācija, iznākumi tiek atzīmēti kā uzvarēti. Šiem iznākumiem netiek norādīti koeficienti.

3.5.3. Par jau uzvarētiem vai zaudētiem iznākumiem vairs netiek pieņemtas likmes. Likmes var tikt liktas uz citiem iznākumiem.

3.6. Izlozes beigas. Kad piektais likmju raunds ir pabeigts, tiek atklātas dīlera kārtis un tiek noteikti un izmaksāti spēlētāju laimesti.

3.7. Kāršu sajaukšana:

3.7.1. Spēlē tiek izmantotas divas kavas. Viena no tām tiek izmantota kāršu dalīšanai izlozes laikā, bet otra tiek jaukta izlozes laikā.

3.7.2. Kad izloze ir pabeigta, dīleris savāc izlietotās kārtis un ievieto tās atpakaļ kavā. Šī kava tiek sajaukta nākamās izlozes laikā.

3.7.3. Katrā izlozē tiek izmantota tikko sajaukta kava.

4. Likmju ierobežojumi:4.1. Maksimālo un minimālo likmju ierobežojumus nosaka azartspēļu uzņēmums.

5. Īpaši gadījumi:

5.1. Atceltas izlozes. 6+ Pokera 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. Izlozes norises secība ir tikusi mainīta (skatīt 3.1.–3.6.);

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 aizmirst izmantot aizsedzošo kārti;

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

5.1.4. Ja izloze tiek atcelta, spēlētāji saņem likmes atmaksu (koeficienti tiek pielīdzināti ar viens (1,00)).

5.2. Kāršu nodedzināšana. Spēles laikā karti var nodedzināt, ja:

5.2.1. Dīleris parāda kādu no kavas kārtīm ar attēlu uz augšu, kamēr nav beidzies likmju raunds.

5.3. Kārts nodedzināšanas procedūra:

5.3.1. Dīleris parāda kārti ar attēlu uz augšu visiem spēlētājiem;

5.3.2. Dīleris paziņo, ka attiecīgā kārts tiek nodedzināta;

5.3.3. Dīleris novieto nodedzināto kārti no sevis pa labi, galda malas tuvumā (kreisā puse ekrānā);

5.3.4. Dīleris nodedzinātās kārts vietā no kāršu kavas paņem jaunu kārti.

6. Spēles organizēšanas procedūra:

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

7. Spēlē izmantotais aprīkojums:

7.1. Kāršu kava ar 36 (trīsdesmit sešām) kārtīm (no 6 līdz dūzim). Katrai kārtij ir unikāls svītru kods.

7.2. Aizsedzošā kārts (skatīt 1.15. punktu)

7.3. Galds ar uzdrukātiem Spēlētāja, Dīlera un Galda kāršu ietvariem.

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

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

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

8. Papildu informācija:

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 attiecīgās 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".
- Dalībnieks var pārbaudīt savu derību vēsturi lapā "Likmju vēsture".
- Neizšķirta gadījumā tiek izmaksāti laimesti visiem derību veicējiem, kuri veica likmes par jebkurām laimējušām piecu kāršu kombinācijām jebkurā derību kārtā. Visas spēlētāju pozīcijas un piecu kāršu kombinācijas laimē, un visi derību veicēji, kuri veica likmes par jebkuru piecu kāršu kombināciju, saņem laimestus, ja labākā kombinācija ir nolikta uz galda. Spēles izlozes notiek 24 stundas diennaktī ar tehniskiem pārtraukumiem pēc pieprasījuma.

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. Termins, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimestus, kas nepārsniedz 720 EUR izmaksā nekavējoties pēc izmaksas pieprasījuma. Laimestus no 720 EUR līdz 14300 EUR izmaksā 24 stundu laikā. Laimestus, kuri pārsniedz 14300 EUR, izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

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

Sūdzības un pretenzijas pieņem tikai rakstiskā veidā, 15 dienu laikā pēc attiecīgās spēles, ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, par to var iesniegt rakstisku iesniegumu uz: support@winguru.lv. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiks sniegtas 15 dienu laikā no to saņemšanas brīža.