

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

SIA Latsson Licensing  
Adrese: Krišjāņa Valdemāra iela 21-11, Rīga, LV-1010  
Tel. nr.: +371 80005352

## 2. Spēles nosaukums un veids

**Spēles nosaukums:** Virtual Racing  
**Spēles veids:** virtuālais sports  
**Spēles ražotāja nosaukums:** FOOTBALL 1x2 LIMITED

## 3. Spēles dalības maksa (likme)

**Minimālā likme:** €0,10  
**Maksimālā likme:** €500,00

## 4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Dalībnieks var piedalīties spēlē dodoties uz Kazino sadaļu interneta vietnē [www.betsafe.lv](http://www.betsafe.lv) un, atverot šo spēli, nospiežot uz tās ikonas.

## 5. Spēles norise

Likmes uz virtuālajām sacīkstēm tiek veiktas pēc tāda paša principa kā uz jebkurām īstām sacīkstēm. Atšķirība ir tajā, ka likmes uz īstām sacīkstēm tiek veiktas, balstoties uz reāliem notikumiem, kamēr virtuālo sacīkšu rezultātus nosaka nejaušu skaitļu ģenerators (NSĢ), kas piemēro rezultātus atkarībā no piedāvātajiem koeficientiem.

Sacīkstes notiek ar regularitāti 3 – 30 minūtes 24 stundas un 7 dienas nedēļā. Spēlētājs var spēlēt jebkurā laikā.

Sacīkstes tiek translētas Live video formātā integrētā video logā.

Spēlētājam jāizvēlas sacīkstes, uz kurām tiks veikta likme. Ekrānā ir redzamas nākamās sešas piedāvātās sacīkstes, pārējās divdesmit var redzēt, patinot sarakstu. Likmes uz jebkurām sacīkstēm tiek slēgtas 10 sekundes pirms starta.

Likmēm virtuālajās sacīkstēs ir daži ierobežojumi. Tām var tikt piemēroti to minimālo un maksimālo vērtību ierobežojumi. Tās ir dinamiskas un var mainīties atkarībā no likmju veida, taču mēs uzstādām limitus, lai novērstu tādu likmju izdarīšanu, par kurām mēs neveicam pilnu izmaksu. Mēs to darām, lai nodrošinātu klientam izmaksu, kas ir līdzvērtīga izmaksā norādītajai summai gadījumā, ja veikta likme uzvarēs. Ja likmes limits neļaus kvalificēties likmes izmaksai, tad spēlētājam tiks lūgts labot likmes summu, pirms tā tiek pieņemta.

Koeficienti

Spēlētājs var izvēlēties koeficientu pēc frakcionētās, decimāldaļu vai amerikāņu sistēmas. Katrai koeficienta sistēmai ir savas nianšes, un tā ir katra spēlētāja personīgā izvēle, kuru no iespējām izmantot. Neviena no šīm opcijām nekādā veidā neietekmē rezultātus vai izmaksas, tā ir tikai atšķirīga rezultātu aprēķināšanas vai salīdzināšanas sistēma. Pamatā tiek izmantota decimāldaļu sistēma, kurā likme tiek reizināta ar decimāldaļu, lai aprēķinātu izmaksu.

Spēlētājam ir jāzina, ka pēc paša veiktās izvēles dalītās un amerikāņu sistēmas koeficientu izmaksas tiek noapaļotas līdz tuvākajam skaitlim. Tāpēc gadījumos, kad spēle tiek spēlēta ar spēlētāja izvēlētu frakcionētās vai amerikāņu sistēmas koeficientu, rezultāts tiks aprēķināts, pamatojoties uz decimāldaļu ekvivalentu. Decimāldaļas tiek uzskatītas par patiesām un pareizām vērtībām līdz divām zīmēm aiz komata.

Iespējamie likmju veidi (katram likmju veidam atšķiras likmju skaits):

Laimesta likme

Šajā gadījumā spēlētājs veic likmi uz vienu uzvarošo dalībnieku. Ja izvēlētais dalībnieks nefinišē pirmajā vietā, spēlētājs neko nelaimē.

Vietas likme

Šī likme var nedaudz atšķirties atkarībā no sacīkšu dalībnieku skaita, un tā, kur spēlētājs iesniedz likmi uz vienu dalībnieku, ka finišēs godalgotā vietā. Ja izvēlētais dalībnieks nefinišē nevienā no šīm vietām, spēlētājs neko nelaimē.

Vienkārša – E/W (Each Way) likme

Šī ir kombinācija no divām likmēm – vietas un vinnesta likmes, kas izmaksā dubultu likmes summu. E/W likme izmaksā vinnestu par pareizu uzvarētāja un attiecīgās vietas ieguvēja uzminēšanu.

Prognoze (tiešā prognoze)

Spēlētājs veic prognozi uz to, kurš spēlētājs būs pirmās, bet kurš otrās vietas ieguvējs. Ja spēlētāja prognoze ir pareiza, likme tiek vinnēta.

Prognoze (duālā prognoze)

Spēlētājs var veikt šo likmi, spiežot uz „Any” pogas prognožu ekrānā. Spēlētājs izvēlas divus sacīkšu dalībniekus – vienu pirmās un otru otrās vietas ieguvēju, bet jau konkrētā kārtībā. Likmes maksa ir dubulta.

Trīskāršā

Trīskāršā likme nozīmē, ka spēlētājs prognozē sacīkšu dalībniekus, kas būs 1., 2. un 3. vietā. Spēlētājs vinnē, ja visas trīs prognozes ir pareizas. Ja kaut viens minējums nebūs pareizs, atlīdzību spēlētājs nesaņems.

Reversā trīskāršā (Kombinētā trīskāršā)

Spēlētājs var veikt šo likmi, spiežot uz „Any” pogas prognožu ekrānā. Šis ir Trīskāršās likmes paplašinājums, kur spēlētājam jāizvēlas trīs dalībnieki, kas finišēs kā 1., 2. un 3., bet jebkādā secībā. Izmaksas šai likmei būs seškāršas un, ja kāds no dalībniekiem nefinišēs kādā no top 3 vietām, spēlētājs zaudēs.

Vairākas likmes

Šī veida likmei jāizvēlas likmju kartītē vairāki sacīkšu dalībnieki no dažādām sacīkstēm. Ja vienām un tām pašām sacīkstēm spēlētājs izvēlas vairāk nekā vienu dalībnieku, šīs iespējas tiek atspējotas. Spēlētājam jāvar izvēlēties uzvaras, vietas vai e/w likmes vairākām spēlēm, bet ne kombinācijas vienā un tajā pašā. Ja, izvēloties dalībniekus sacīkšu ekrānā, spēlētājs izmanto veidu izvēli, tie tiks pārveidoti uz likmju veidu, kas izvēlēts vairāku likmju iespējai. Skaitlis iekavās pie vairāku spēļu saīsinājuma – t.i. DOU (10) – nozīmē, ka šīs likmes likšana ar pašreiz izvēlētajām likmēm izmaksās 10 reizes vairāk.

[ACC]/X-Fold [XFD] likme

Šī ir likme, kurā iesaistītas divas vai vairāk likmju sekcijas (saukta arī par X-Fold likmi). Visām likmes sekcijām jābūt veiksmīgām, lai likme vinnētu.

Dubultā likme

Dubultā likme nozīmē, ka vienā likmē tiek apvienotas divas dažādas sacīkstes. Abām izvēlēm jābūt veiksmīgām, lai spēlētājs saņemtu vinnestu.

#### Trīskāršā likme

Trīskāršā likme nozīmē, ka vienā likmē tiek apvienotas trīs dažādas sacīkstes. Atlīdzība no pirmās likmes tiek investēta otrajā, bet no otrās trešajā. Visām likmes sekcijām jābūt veiksmīgām, lai likme vinnētu.

#### Četrkāršā likme

Šajā likmē tiek apvienotas četras likmes uz četrām dažādām sacīkstēm. Visām likmes sekcijām jābūt veiksmīgām, lai likme vinnētu.

#### Pieckāršā likme

Vienā likmē tiek apvienotas piecas dažādas sacīkstes. Visām likmes sekcijām jābūt veiksmīgām, lai likme vinnētu.

#### Seškārtējā likme

Vienā likmē tiek apvienotas sešas dažādas sacīkstes. Visām likmes sekcijām jābūt veiksmīgām, lai likme vinnētu.

#### Septiņkārtējā likme

Vienā likmē tiek apvienotas septiņas dažādas sacīkstes. Visām likmes sekcijām jābūt veiksmīgām, lai likme vinnētu.

#### Astoņkārtējā likme

Vienā likmē tiek apvienotas astoņas dažādas sacīkstes. Visām likmes sekcijām jābūt veiksmīgām, lai likme vinnētu.

#### Deviņkārtējā likme

Vienā likmē tiek apvienotas deviņas dažādas sacīkstes. Visām likmes sekcijām jābūt veiksmīgām, lai likme vinnētu.

#### Trixie likme

Šī likme sastāv no četrām likmēm, kur savienotas trīs sekcijas uz trīs dažādām sacīkstēm, trīs dubultā likmes un viena trīskāršā likme. Jebkuras divas vinnesta sekcijas nodrošina atlīdzību. Ja divas no izvēlētajām likmēm vinnē, tad viena no dubultajām likmēm nodrošina atlīdzību.

#### Patent likme

Šī likme sastāv no septiņām likmēm, kur ir trīs sekcijas uz dažādām sacīkstēm, trīs vienas likmes, trīs dubultās likmes un viena trīskāršā likme. Jebkura viena sekcija garantē vinnestu.

#### Yankee likme

Yankee likme sastāv no vienpadsmit likmēm, no kurām četras sekcijas ir uz dažādām sacīkstēm, sešas ir dubultās likmes, četras trīskāršās, bet viena četrkāršā likme.

#### Super Yankee likme

Super Yankee likme sastāv no divdesmit sešām likmēm, no kurām piecas tiek veiktas uz piecām dažādām sacīkstēm, desmit tiek veiktas dubultās, desmit trīskāršās, piecas četrkāršās un viena pieckāršā likme.

#### Heinz likme

Heinz likme sastāv no piecdesmit septiņām likmēm, no kurām sešas tiek veiktas uz sešām dažādām sacīkstēm, piecpadsmit tiek veiktas dubultās, divdesmit trīskāršās, piecpadsmit četrkāršās, sešas pieckāršās un viena seškārtējā likme.

#### Lucky 31

Lucky 31 likme sastāv no trīsdesmit vienas likmes, no kurām piecas tiek veiktas uz piecām dažādām sacīkstēm, piecas vienkārtējās, desmit tiek veiktas dubultās, desmit trīskāršās, piecas četrkāršās un viena pieckāršā likme.

### Lucky 63 likme

Lucky 63 likme sastāv no sešdesmit trīs likmēm, no kurām sešas tiek veiktas uz sešām dažādām sacīkstēm, sešas vienkārtējās, piecpadsmit tiek veiktas dubultās, divdesmit trīskāršās, piecpadsmit četrkāršās, sešas pieckāršās un viena seškārtējā likme

### Goliath likme

Goliath likme sastāv no 247 likmēm, no kurām astoņas sekcijas tiek veiktas uz dažādām sacīkstēm, 28 dubultajām likmēm, 56 trīskāršajām likmēm, 70 četrkāršajām likmēm, 56 pieckārtējām likmēm, 28 seškārtējām likmēm, 8 septiņkārtējām likmēm, 1 astoņkārtējās likmes.

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

Katras sacīkstes ir unikālas, tāpēc pastāv spēles teorētiskās izmaksas variācijas, kas atkarīgas no dalībnieku skaita un citiem faktoriem. Zemāk redzamajā tabulā attēlotas iespējamās teorētiskās spēles izmaksas robežas.

Race	Min RTP Win	Max RTP Win	Average RTP Win	Min RTP Place	Max RTP Place	Average RTP Place	Average RTP Forecast	Average RTP Tricast
Horses	86.40%	91.37%	88.88%	87.78%	91.47%	89.62%	85.00%	80.00%
Greyhounds	87.96%	92.69%	90.33%	88.93%	92.91%	90.92%	88.00%	84.00%
Speedway	91.24%	94.89%	93.06%	92.25%	94.24%	93.24%	91.00%	N/A
Cycling	86.16%	91.36%	88.76%	87.82%	91.47%	89.64%	85.00%	80.00%
Trotting	86.39%	91.39%	88.89%	87.82%	91.59%	89.64%	85.00%	80.00%

Lai noteiktu teorētisko spēles izmaksu viena vinnesta likmei, 100 jādala ar katru potenciālo koeficientu. Rezultāti jā Saskaita un jādala ar 100, tā veidojas koeficients, kas norādīts tabulā.

Piemēram, ja ir četri iespējamie rezultāti ar decimāldaļu koeficientiem, tad teorētiskā spēles izmaksa tiek aprēķināta sekojoši\*:

RACER 1	1.25	100/1.25	80.00
RACER 2	8.5	100/8.5	11.76
RACER 3	11	100/11	9.09
RACER 4	23	100/23	4.35
Kopā			105.20
		(100/105.2) *100	95.05%

Piemēram, sacīkstēs piedalās astoņi dalībnieki (no tiem trīs nokļūst vinnesta pozīcijā) ar zemāk norādītajiem koeficientiem. Piemērs, kā veidojas teorētiskā spēles izmaksa spēlētājam\*:

RACER1	1.74	100/1.74	57.47
RACER 2	1.99	100/1.99	50.25
RACER 3	2.05	100/2.05	48.78
RACER 4	2.1	100/2.10	47.62
RACER 5	2.2	100/2.20	45.45
RACER 6	2.45	100/2.45	40.82
RACER 7	3.12	100/3.12	32.05
RACER 8	6.6	100/6.6	15.15
Kopā:			337.60
		337.60/3	112.53
		(100/112.53)*100	88.86%

\*Norādītie skaitļi neatspoguļo reālo situāciju un ir sniegti tikai kā aprēķinu piemērs.

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

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Betsafe likmju kontā.

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

Laimesti, kas nepārsniedz 720 eiro, tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 eiro līdz 14300 eiro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kas pārsniedz 14300 eiro, tiek izmaksāti azartspēles noteikumos apstiprinātā kārtībā 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 tiek pieņemtas rakstiski tiešsaistes čatā [www.betsafe.lv](http://www.betsafe.lv) mājas lapā, uz e-pastu [atbalsts@betsafe.lv](mailto:atbalsts@betsafe.lv) vai telefoniski uz numuru +371 80005352 līdz 30 dienu laikā pēc spēles sesijas beigām, un tās tiks izskatītas pēc iespējas ātrāk, taču ne ilgāk kā 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

Virtual Racing ir jauna HTML5 Desktop versijas spēle. Virtual Racing ir jauna uz pārlūkprogrammas balstīta HTML5 mobilā spēle, kas koplieto to pašu spēļu serveri, kas tiek izmantots Desktop versijai. Šī spēle ir pārbaudīta uz Android (telefoniem un planšētdatoriem), iPhone un iPad.