

## 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:** Instant Trotting  
**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.

Sacensības notiek pēc pieprasījuma, kas nozīmē, ka pēc likmes izdarīšanas sacīkstes sāksies tieši priekš spēlētāja. Katras sacensības ir jauna sacīkste, un tā notiek pēc spēlētāja pieprasījuma.

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 nianses, 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.

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

Katrās sacīkstēs ir sava straumēšanas sistēma un likmju opcijas. Galvenē spēlētājs var izvēlēties starp dažādām sacīkstēm.

Kā izdarīt izvēli:

Informācija par sacīkšu dalībniekiem tiek rādīta pēc kārtas, uzspiežot uz to vārdiem. Izritinās informācijas logs, kurā spēlētājs var uzzināt vairāk par tiem, kā arī to vēsturi.

Pēc sacīkšu dalībnieka izvēles izdarīšanas, spēlētājs veic likmi, spiežot uz koeficienta un pievienojot savu likmi likmju kartītei. Likmes vērtība var tikt definēta, izvēloties kādu no piedāvātajiem koeficientiem vai/un likmju kartiņā pirms likmes veikšanas.

Likmes uz jebkurām sacīkstēm tiek aizvērtas, kad spēlētājs ir izdarījis savu izvēli. Pēc izvēles izdarīšanas tiek sāktas sacīkstes.

Augšējā galvenes daļā ir iespēja apskatīt pēdējās veiktās likmes, sacīkšu rezultātus, kā arī labākos rezultātus, kuros ir iekļauti vinnesti un veiktās izmaksas. Spēlētājam ir iespēja arī noskatīties sacīkšu atkārtojumu.

Kad sacīkstes ir beigušās, spēlētājam ir iespēja izvēlēties veikt atkārtotu likmi, kas būs tādā pašā apmērā kā iepriekšējā, vai arī to pašu likmi izdarīt uz citām sacīkstēm ar citiem dalībniekiem. Iespēja `Rebet x 2` nozīmē, ka tiks veikta tāda pati likme uz jaunām sacīkstēm ar dubultotu vērtību.

Neparedzētas darbības rezultātā, kas noved pie tā, ka sacīkstes kāda iemesla dēļ netiek ģenerētas pareizi, visas likmes par attiecīgajām sacīkstēm tiek atceltas, bet veiktās likmes izmaksātas.

Zemāk redzamajā tabulā attēlotas teorētiskās spēles izmaksas dažādiem likmju veidiem. Ņemot to vērā, spēlētājs var pats aprēķināt teorētisko spēles izmaksu.

RACE	Min RTP Win	Max RTP Win	Nin RTP Place	Max RTP Place	RTP Forecast
Instant Trotting	88.13%	92.69%	89.60%	94.38%	91.00%

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 14 300 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.

Instant Trotting ir jauna HTML5 Desktop versijas spēle. Instant Trotting 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 planšetdatoriem), iPhone un iPad.