

# Spēles noteikumi un godīgums

Reloader.gg

Live published version · No effective date set — last revised 2026-09-27 · generated 2026-10-28 · machine translation (lv)

This is a copy of the currently published document. It is not a signed record.

## 1. Par šiem noteikumiem

- 1.1. Šie Spēles noteikumi un godīguma noteikumi ("šie Noteikumi") skaidro, kā darbojas Pakalpojumā pieejamās spēles, kā tiek radīti to rezultāti un kā raundi tiek noskaidroti, anulēti un atmaksāti. Tie attiecas uz Reloaded Originals (tostarp Crash), Cases, Case Battles un Pick'Ems.
- 1.2. Šie Noteikumi ir daļa no mūsu Noteikumiem un nosacījumiem. Ja šie Noteikumi un Noteikumi un nosacījumi ir pretrunā, Noteikumi un nosacījumi ir noteicošie.
- 1.3. Šie Noteikumi attiecas uz reloader.gg un uz katru alianses vietni, kas tiek apkalpota zem reloader.gg (piemēram, <alliance>.reloader.gg). Vienas un tās pašas spēles darbojas pēc vieniem un tiem pašiem noteikumiem visās vietnēs.
- 1.4. Šie Noteikumi var tikt attēloti citās valodās. Ja tulkojums atšķiras no angļu valodas versijas, noteicošā ir angļu valodas versija.
- 1.5. Trešo pušu nodrošinātājas kazino spēles un sporta grāmata netiek regulētas ar šiem Noteikumiem. Uz tām attiecas to pašu noteikumi kopā ar mūsu Noteikumiem un nosacījumiem.

## 2. Definīcijas

- 2.1. Balance nozīmē £ bilanci, kas tiek rādīta jūsu kontā. Likmes, cenas un laimesti spēlēs, uz kurām attiecas šie Noteikumi, tiek rādīti £.
- 2.2. Likme nozīmē summu, ko jūs ieviejojat raundā, cases atvēršanā vai kaujas dalībā.
- 2.3. Raunds nozīmē vienu spēles izspēli, sākot no likmes paņemšanas līdz rezultāta noskaidrošanai.
- 2.4. Kazino priekšrocība (house edge) nozīmē likmju daļu, ko spēle ir paredzēta paturēt laika gaitā. Atgriešanas koeficients spēlētājam (RTP) ir 100% mīnus kazino priekšrocība.
- 2.5. Servera sēkla (server seed), klienta sēkla (client seed) un nonce ir ievaddati, ko izmanto rezultāta radīšanai. Tie ir izskaidroti 4. sadaļā.
- 2.6. Pārbaudītājs (verifier) nozīmē Pakalpojuma lapu, kas parāda raunda ievaddatus un pārrēķina tā rezultātu.

## 3. Vispārīgie noteikumi katrai spēlei

### Rezultāti

- 3.1. Katrs rezultāts tiek radīts ar attiecīgajai spēlei šajos Noteikumos aprakstīto metodi. Rezultātus neietekmē jūsu iepriekšējie rezultāti, jūsu balance vai likmes lielums.
- 3.2. Originals, Crash, Cases un Case Battles spēlēs rezultāts tiek noteikts raunda sākumā. Animācijas tikai attēlo jau eksistējošu rezultātu. Izvēles, ko jūs izdarāt raunda laikā (piemēram, kuru flīzi atklāt), nosaka, ko jūs atklājat, nevis to, kur iznākums tika ievietots.

### Likmes un norēķini

- 3.3. Raunds sāks norisi tikai tad, kad jūsu likme ir sekmīgi paņemta. Ja likmi nevar paņemt, raunds nenotiek un jums netiek piemērota maksa.

3.4. Ja mēs nevaram apstiprināt, vai jūsu likme tika paņemta, raunds nav norisē un tiek atlikts pārskatīšanai. Mēs to automātiski neatmaksāsim un nenoskaidrosim. Mēs to pārskatām un koriģējam jūsu bilanci, ja tas nepieciešams.

3.5. Laimesti tiek ieskaitīti jūsu bilanci pēc raunda noskaidrošanas. Ieskaitījuma parādīšanās var aizņemt zināmu laiku.

Mūsu ieraksti

3.6. Ja rezultāts, likme vai izmaksa, kas redzama jūsu ekrānā, atšķiras no mūsu servera ierakstiem, noteicošie ir mūsu servera ieraksti. Sazinieties ar atbalsta dienestu, ja domājat, ka mūsu ieraksti ir kļūdaini.

Darbības traucējumi un kļūdas

3.7. Darbības traucējums anulē visas skartās spēles un izmaksas. Ja rezultāts jau bija noteikts un reģistrēts pirms darbības traucējuma, mēs varam pabeigt raundu, izmantojot šo reģistrēto rezultātu, tā vietā, lai to anulētu. Ja rezultāts nav reģistrēts, likme tiek atmaksāta. Prioritāri tiek piemērota specifiskā spēles apstrāde, kas norādīta 5.–8. sadaļā.

3.8. Mēs varam anulēt raundu, cases atvēršanu, kauju vai izmaksu, kas tika radīta acīmredzamas kļūdas, tehniskas nepilnības vai nepareizas konfigurācijas rezultātā. Ja mēs to anulējam, mēs atgriežam likmi. Ja izmaksa par to jau bija ieskaitīta, mēs varam šo izmaksu atsaukt.

Spēles pieejamība un limiti

3.9. Mēs jebkurā laikā varam atvērt, pauzēt, slēgt vai mainīt jebkuru spēli, tostarp uzturēšanas nolūkos. Dažas spēles var būt pieejamas tikai atsevišķiem kontiem.

3.10. Katrai spēlei ir minimālā un maksimālā likme. Likme, kas neatbilst šiem limitiem, tiek noraidīta.

3.11. Spēles iestatījumus, piemēram, kazino priekšrocību, maksimālo laimestu, likmju limitus un cases iespējamības, nosakām mēs, un tie var mainīties. Izmaiņas neattiecas uz raundu, kas jau ir sācies. Tās attiecas uz nākamo raundu.

Ierobežotās valstis

3.12. Ja jūsu reģistrācijas valsts vai jūsu pašreizējā savienojuma valsts ir ierobežota reālas naudas spēlēm, jūs nevarat izdarīt likmes nevienā spēlē, uz kuru attiecas šie Noteikumi. Tas ietver cases atvēršanu un Case Battles izveidi vai pievienošanos tām. Jūs joprojām varat pieslēgties, pārlūkot Pakalpojumu un veikt izmaksu. Skatiet mūsu Noteikumus un nosacījumus.

Atbildīga azartspēle

3.13. Ja esat iestatījis zaudējumu limitu un esat to sasniedzis, jūs nevarat izdarīt jaunas likmes šajās spēlēs, kamēr limita periods neatiestatās. Ja esat sevi izslēdzis, jūs nevarat izmantot savu kontu izslēgšanas perioda laikā. Skatiet mūsu Atbildīgas azartspēles politiku.

Bonusa līdzekļi

3.14. Vai bonusa līdzekļus var izmantot spēlē, un cik lielā mērā likme tiek ieskaitīta apgrozījuma prasībā, ir noteikts mūsu Bonusa noteikumos. Kopsavilkumā:

(a) Case Battles var pievienoties tikai ar skaidru naudu. Bonusa līdzekļus izmantot nevar.

(b) Cases atvēršana tiek apmaksāta no jūsu skaidras naudas balances, ja jūsu skaidrā nauda sedz pilnu cenu. Ja Pakalpojums pieļauj cases atvēršanu ar bonusa līdzekļiem, atvēršana, kas apmaksāta no bonusa līdzekļiem, sniedz jums laimētā priekšmeta vērtību kā bonusa līdzekļus, nevis pašu priekšmetu (skatīt 7.8).

(c) Citi noteikumi, tostarp apgrozījuma ieguldījums katrai spēlei, ir noteikti Bonusa noteikumos.

## 4. Kā tiek radīti rezultāti

4.1. Spēles 5., 7. un 8. sadaļā izmanto servera sēklu, klienta sēklu un nonce:

(a) Servera sēkla. Nejaušinieta vērtība, ko radām mēs. Pirms tās izmantošanas mēs parādām tās SHA-256 jaucējfunkciju ("saistība"). Jaucējfunkcija nosaka sēklu: mēs nevaram to vēlāk mainīt, nemainot jaucējfunkciju.

(b) Klienta sēkla. Otra vērtība, kas tiek apvienota ar servera sēklu. Cases gadījumā jūs varat to mainīt pirms atvēršanas. Case Battles gadījumā to nosaka kauja. Originals gadījumā to nosaka spēle.

(c) Nonce. Skaitītājs, kas palielinās par vienu ar katru raundu, kas tiek spēlēts ar to pašu servera sēklu. Nonce tiek izmantota vienreiz, pat ja raunds pēc tam neizdodas, tāpēc jau parādīts rezultāts nevar tikt radīts atkārtoti.

(d) Rezultāts. Rezultāts tiek aprēķināts no HMAC-SHA256, izmantojot servera sēklu, klienta sēklu un nonce, un tad pārvērsts par metienu, kārti, flīžu izkārtojumu, ceļu vai priekšmetu, izmantojot attiecīgajai spēlei paredzēto metodi.

4.2. Sēklas atklāšana. Rezultātu var pārrēķināt tikai tad, kad pati servera sēkla ir atklāta. Sēklas atklāšanas statuss atšķiras katram produktam:

(a) Cases un Case Battles: jūs varat atklāt savu servera sēklu, to rotējot (5. un 8. sadaļa). Rotēšana atklāj veco sēklu un rada jaunu saistīto sēklu. Pēc atklāšanas pārbaudītājs pārrēķina katru atvēršanu vai metienu, kas veikts ar šo sēklu.

(b) Originals (Coinflip, Dice, HiLo, Limbo, Mines, Plinko, Towers): rezultāti tiek radīti no saistītas servera sēklas, klienta sēklas un nonce, un servera sēklas jaucējfunkcija tiek parādīta spēlē. Sēklas atklāšana šīm spēlēm vēl nav pieejama. Kamēr tā nav pieejama, jūs pats nevarat pārrēķināt raunda rezultātu. Šo spēļu raunda detaļu lapā tiek parādīta saistītā jaucējfunkcija un norādīts, ka sēkla nav atklāta.

(c) Crash: Crash neizmanto katra spēlētāja individuālu sēklu. Tā izmanto jaucējfunkciju ķēdi (6. sadaļa). Katra raunda jaucējfunkcija tiek atklāta raunda beigās, un to var pārbaudīt Crash pārbaudītājā.

## 5. Reloader Originals

5.1. Spēles. Reloader Originals ir Coinflip, Dice, HiLo, Limbo, Mines, Plinko un Towers. Crash arī ir Originals spēle, un uz to attiecas 6. sadaļa.

5.2. Kā darbojas katra spēle. Katras spēles noteikumi ir parādīti tās lapā. Kopsavilkumā:

(a) Coinflip: jūs izvēlaties pusi. Puse, uz kuras krīt monēta, tiek noteikta ar sēklu, un jūsu izvēle to neietekmē.

(b) Dice: jūs izvēlaties mērķa vērtību un to, vai metienam jābūt zemākam vai augstākam par to. Metiens ir starp 0.00 un 99.99. Uzvaras iespējamība un izmaksas reizinātājs tiek parādīti pirms metiena. Mērķa vērtības, kas maksātu mazāk par 1.01x, netiek piedāvātas.

(c) Limbo: jūs izvēlaties mērķa reizinātāju. Jūs uzvarat, ja rezultāts ir vienāds ar jūsu mērķi vai augstāks par to, un uzvara izmaksā jūsu mērķa reizinātāju.

(d) HiLo: jūs paziņojat, vai nākamā kārts ir augstāka vai zemāka par pašreizējo. Tāda paša ranga kārts uzvar jebkuru izvēli. Katra kārts tiek izvilktā no pilnas kavas, tāpēc katrs rangs vienmēr ir iespējams. Uzvarošas izvēles reizina jūsu kopējo summu. Jūs varat izlaist kārti, līdz spēles parādītajam limitam. Jūs varat izņemt izmaksu pēc vismaz vienas uzvarošas izvēles. Zaudējoša izvēle beidz raundu, un jūs zaudējat likmi.

(e) Mines: jūs izvēlaties mīnu skaitu. Mīnas tiek novietotas raunda sākumā. Katra atklātā droša flīze paaugstina reizinātāju. Jūs varat izņemt izmaksu pēc vismaz vienas drošas flīzes. Mīnas atklāšana beidz raundu, un jūs zaudējat likmi.

(f) Plinko: jūs izvēlaties rindu skaitu un riska līmeni. Bumbiņas ceļš tiek noteikts ar sēklu, un grozs, kurā tā nokrīt, nosaka displejā parādīto reizinātāju.

(g) Towers: jūs izvēlaties grūtības pakāpi. Drošās flīzes katrā rindā tiek novietotas raunda sākumā. Katra izietā rinda paaugstina reizinātāju. Jūs varat izņemt izmaksu pēc vismaz vienas rindas. Nedrošas flīzes izvēle beidz raundu, un jūs zaudējat likmi.

5.3. Kazino priekšrocība. Katrai spēlei ir mūsu noteikta kazino priekšrocība. Priekšrocība ir iekļauta reizinātājos, izmaksu tabulās un uzvaras iespējamībās, ko katra spēle parāda pirms spēles. Priekšrocība, kas ir spēkā, kad jūs izdarāt likmi, tiek reģistrēta ar šo likmi un attiecas uz to, pat ja priekšrocība vēlāk mainās.

5.4. Maksimālais laimests. Katrai spēlei ir maksimālais laimests vienam raundam. Izmaksa nekad nav augstāka par maksimālo laimestu, un jebkura summa virs tā netiek izmaksāta. Katrā spēlē parādītās potenciālā laimesta un izņemšanas summas jau piemēro šo limitu.

5.5. Rezultāti. Rezultāti tiek radīti, kā aprakstīts 4.1. un 4.2.(b) punktā. Sēklas atklāšana šīm septiņām spēlēm vēl nav pieejama.

5.6. Nepabeigti raundi (Mines, Towers, HiLo). Ja iespējots, Mines, Towers vai HiLo raunds, kas atstāts nepabeigts 24 stundas, tiek slēgts automātiski:

(a) ja jūs esat izdarījis vismaz vienu sekmīgu soli (drošu flīzi, izietu rindu vai uzvarošu izvēli), raunds tiek izņemts pēc tā pašreizējā reizinātāja, ievērojot maksimālo laimestu; vai

(b) ja jūs neesat izdarījis nevienu sekmīgu soli, jūsu likme tiek atmaksāta.

Ja atmaksu nevar apstiprināt, raunds tiek atlikts pārskatīšanai saskaņā ar 3.4. punktu.

5.7. Pārtraukti raundi. Ja raunds tiek pārtraukts pēc jūsu likmes paņemšanas, bet pirms rezultāta piemērošanas, mēs to pabeidzam, izmantojot rezultātu, kas tika noteikts un reģistrēts raunda sākumā. Rezultāts nekad netiek radīts atkārtoti.

5.8. Spēles sesijas. Ja spēles sesijas ir iespējotas, daļa jūsu bilances var tikt pārcelta uz spēles sesiju, kad jūs sākat spēlēt Originals, lai raundi tiktu noskaidroti ātrāk. Atlikusī sesijas summa tiek atgriezta jūsu galvenajā bilancē pēc perioda bez spēles, regulāros intervālos un pirms izmaksas vai citas naudas darbības jūsu kontā.

## 6. Crash

6.1. Kā darbojas raunds. Katram raundam ir likmju pieņemšanas periods. Kad tas noslēdzas, reizinātājs sākas ar 1,00× un pieaug, līdz raunds avarē ("crash"). Jūs uzvarat, ja izmaksājat (cash out) pirms avārijas. Jūsu izmaksa ir jūsu likme, reizināta ar reizinātāju, pie kura izmaksājat, ievērojot maksimālās uzvaras ierobežojumu. Ja neesat izmaksājis līdz raunda avārijai, jūs zaudējat savu likmi.

6.2. Viena likme uz raundu. Jūs varat izvietot vienu likmi uz raundu, tikai likmju pieņemšanas periodā. Likme, kas izvietota pārāk tuvu likmju pieņemšanas perioda beigām, var tikt noraidīta. Ja jūsu likme tiek apstiprināta tikai pēc likmju pieņemšanas perioda beigām, likme raundā nepiedalās, un jūsu likme tiek atmaksāta.

6.3. Izmaksa (cash-out). Jūs varat izmaksāt manuāli, kamēr raunds norit. Manuāla izmaksa, kas sasniedz mūs avārijas punktā vai pēc tā, tiek noraidīta. Jūs varat arī iestatīt automātisku izmaksu no 1,01× līdz maksimālajam reizinātājam. Automātiskā izmaksa izmaksā pēc jūsu izvēlētā reizinātāja, ja raunds to sasniedz.

6.4. Maksimālais reizinātājs un maksimālā uzvara. Crash ir mūsu noteikts maksimālais reizinātājs. Raunds, kas sasniedz maksimālo reizinātāju, tur beidzas, un likmes, kas nav izmaksātas pirms tam, zaudē. Izmaksa nekad nepārsniedz maksimālo uzvaru. Pirms izmaksas parādītā potenciālā uzvara jau ievēro šo ierobežojumu.

6.5. Kazino priekšrocība (house edge). Crash ir mūsu noteikta kazino priekšrocība. Avārijas punkta formula piemēro šo priekšrocību tā, lai paredzamā atgriešana būtu vienāda katram izmaksas mērķim. Katram raundam izmantotā priekšrocība tiek reģistrēta kopā ar raundu un parādīta Crash pārbaudītājā.

6.6. Hash ķēde. Crash rezultāti tiek iegūti no iepriekš ģenerētas hash vērtību ķēdes:

(a) katra ķēdes hash vērtība ir nākamās vērtības SHA-256 jaucējfunkcijas rezultāts, un ķēde tiek izmantota apgrieztā secībā, pa vienai hash vērtībai katram raundam;

(b) ķēdes pēdējā hash vērtība ("gala hash") un ķēdes publiskā sāls tiek fiksētas, kad ķēde tiek izveidota, pirms tās pirmā raunda, un tiek publicētas Crash ķēžu lapā (/originals/crash/chains) no šī brīža;

(c) katra raunda hash vērtība tiek atklāta, kad raunds avarē. Tās SHA-256 jaucējfunkcijas rezultātam jāsakrīt ar iepriekšējā raunda hash vērtību vai ar ķēdes pirmā raunda gala hash vērtību; un

(d) avārijas punkts tiek aprēķināts no HMAC-SHA256 no raunda hash vērtības un sāls, izmantojot Crash pārbaudītājā norādīto formulu.

6.7. Crash pārbaudītājs. Katram raundam, kura hash vērtība ir atklāta, Crash pārbaudītājs parāda raunda hash vērtību, iepriekšējo hash vērtību (vai gala hash vērtību), sāli, izmantoto priekšrocību un pārrēķināto avārijas punktu, kā arī to, vai tie sakrīt ar reģistrēto rezultātu. Jūs varat arī ievadīt hash vērtību, sāli un priekšrocību, lai paši pārrēķinātu avārijas punktu.

6.8. Jaunas ķēdes. Mēs varam aizstāt izmantoto ķēdi ar jaunu. Iepriekšējās ķēdes raundi paliek pārbaudāmi pārbaudītājā. Ja izmantotā ķēde neiztur savu pārbaudi, mēs pārstājam to izmantot.

6.9. Restartēšana. Ja mūsu spēles serveris restartējas, kamēr raunds ir atvērts vai norit, šis raunds tiek anulēts un tā hash vērtība tiek atklāta. Apstiprinātās likmes tajā tiek atmaksātas. Likmes, kas jau bija izmaksātas, tiek izmaksātas. Likme, kuras iekasēšanu nevar apstiprināt, tiek turēta pārskatīšanai saskaņā ar 3.4.

## 7. Kastes (Cases)

7.1. Iespējamības un vērtības. Katras kastes lapā ir uzskaitīti visi priekšmeti, ko kaste var izsniegt, kopā ar to iegūšanas iespējamību un ieskaitīto vērtību. Norādītās iespējamības ir iespējamības, kas izmantotas jūsu atvēršanai. Šī tabula tiek saglabāta katrai atvēršanai, tāpēc vēlākas izmaiņas kastē neietekmē agrāku atvēršanu.

7.2. Kā tiek noteikts atvēršanas rezultāts. Rezultāts tiek aprēķināts no jūsu servera sēklas, jūsu klienta sēklas un vienreizējā koda (nonce) (4.1). Metiens tiek sasaistīts ar kastes priekšmetiem, sakārtotiem pēc priekšmeta ID, izmantojot katra priekšmeta iespējamību.

7.3. Klienta sēkla. Jūs varat mainīt savu klienta sēklu kastes lapā pirms atvēršanas. Tā tiek reģistrēta kopā ar atvēršanu un parādīta pārbaudītājā.

7.4. Sēklas atklāšana un pārbaudītājs. Kastes lapā tiek parādīta jūsu pašreizējās servera sēklas jaucējvērtība (hash). Jūs varat rotēt savu sēklu jebkurā laikā. Rotēšana atklāj veco sēklu un izveido jaunu apņemto (committed) sēklu. Kastu pārbaudītājs tad pārrēķina jebkuru atvēršanu, kas veikta ar atklāto sēklu, soli pa solim, salīdzinot ar tai atvēršanai saglabāto iespējamību tabulu. Līdz rotēšanai pārbaudītājs parāda tikai apņemto jaucējvērtību.

7.5. Ko jūs saņemat. Priekšmets var būt skins, bonusa līdzekļi vai nekas:

(a) Skins: skins tiek pievienots jūsu inventāram ar kastes lapā norādīto ieskaitīto vērtību. Vērtība tiek fiksēta kastes atvēršanas brīdī. Skina tirgus cena vēlāk var atšķirties.

(b) Bonusa līdzekļi: summa tiek ieskaitīta kā bonusa līdzekļi saskaņā ar Bonusa Noteikumiem.

(c) Nekas: priekšmets vai vērtība netiek izsniegta.

7.6. Vienādas vērtības aizstāšana. Ja iespējots, gadījumā, ja uzvarēto skinu pašlaik nevar piegādāt, jūs varat saņemt citu skinu ar tādu pašu ieskaitīto vērtību.

7.7. Skina pārdošana atpakaļ vai izņemšana. Jūs varat pārdot skinu savā inventārā atpakaļ par naudu pēc pārdošanas atpakaļ likmes, kas parādīta jūsu inventārā pārdošanas brīdī. Likme tiek piemērota priekšmeta ieskaitītajai vērtībai. Skina izņemšanu uz jūsu Steam kontu regulē mūsu Pirkuma un Atmaksas Noteikumi.

7.8. Atvēršanas, kas apmaksātas no bonusa līdzekļiem. Ja Pakalpojums ļauj atvērt kasti ar bonusa līdzekļiem, atvēršana tiek apmaksāta vai nu pilnībā no naudas, vai pilnībā no bonusa līdzekļiem, nekad no abiem. Tā tiek apmaksāta no naudas, ja jūsu nauda sedz pilno cenu. Atvēršana, kas apmaksāta no bonusa līdzekļiem, dod jums uzvarētā priekšmeta ieskaitīto vērtību kā bonusa līdzekļus, un skins netiek pievienots jūsu inventāram.

7.9. Neizdevušās un atmaksātās atvēršanas. Ja atvēršana neizdodas pēc tam, kad cena jau ir iekasēta, iekasējums tiek automātiski atmaksāts. Ja atvēršana tiek atmaksāta, jebkurš tās izsniegtais priekšmets tiek noņemts no jūsu inventāra. Ja jūs jau esat pārdevis šo priekšmetu, mēs varam atcelt pārdošanas kredītu.

## 8. Kastu Kaujas (Case Battles)

8.1. Kas ir kauja. Kastu Kaujā divi vai vairāki dalībnieki atver to pašu kastu sarakstu, pa vienam raundam katrai kastei. Ieejas cena ir kaujā iekļauto kastu kopējā cena. Kaujā tiek parādīts vietu skaits, kastes un uzvarētāja režīms pirms jūs pievienojaties.

8.2. Uzvarētāja režīmi.

(a) Augstākais (Highest): dalībnieks (vai komanda) ar augstāko kopējo vērtību uzvar.

(b) Trakais (Crazy): dalībnieks (vai komanda) ar zemāko kopējo vērtību uzvar.

(c) Jackpot: viens dalībnieks (vai komanda) tiek izlozēts nejauši, ar iespējamību proporcionāli viņu kopējai vērtībai.

(d) Trakais jackpot (Crazy jackpot): viens dalībnieks (vai komanda) tiek izlozēts nejauši, ar lielāku iespējamību, jo zemāka viņu kopējā vērtība.

8.3. Komandas. Komandu kaujā vietas tiek grupētas komandās, un katras komandas kopsomma ir tās dalībnieku kopsommu summa. Katrs uzvarošās komandas loceklis daļa priekšmetus.

8.4. Uzvaras. Uzvarētājs saņem katru skinu, ko ieguvusi katra vieta kaujā, pievienotu viņa inventāram ar tā ieskaitīto vērtību. Kastu Kaujas neizmaksā naudu. Kastes, kas ietver bonusa līdzekļu balvas, kaujās nevar izmantot.

8.5. Neizšķirti. Ja divi vai vairāki dalībnieki (vai komandas) izrādās neizšķirti Augstākā vai Trakā režīmā, viņi visi uzvar, un priekšmeti tiek sadalīti starp viņiem. Vīspirms tiek sadalīts augstākās vērtības priekšmets, katrs priekšmets tiek piešķirts uzvarētājam ar zemāko kārtējo kopsommu, un vienādu kopsommu gadījumā - uzvarētājam agrākajā vietā.

8.6. Iespējamības. Katra vieta raundā met pēc tās pašas iespējamību tabulas. Šī tabula ir vai nu kastes publicētās iespējamības, vai, ja mēs esam noteikuši kaujas RTP, iespējamību tabula, kas aprēķināta šai kaujai tās izveides brīdī. Kaujas RTP, ja tas ir noteikts, tiek parādīts, kad jūs izveidojat kauju, kaujas telpā un pārbaudītājā. Izmantotā tabula tiek saglabāta katram metienam.

8.7. Nama vietas (house seats). Kastu Kaujās var būt iekļauti nama pārvaldīti dalībnieki ("nama vietas"). Nama vietas vienmēr ir attiecīgi apzīmētas kaujas lapā un godīguma pārbaudītājā. Nama vietas spēlē pēc tā paša metienu mehānisma kā jebkurš cits dalībnieks: katra met pēc tās pašas iespējamību tabulas ar savu servera sēklu, kas izveidota šai kaujai un atklāta, kad kauja beidzas. Nama vietas metieni nemaina iespējamību tabulu vai jebkura cita dalībnieka metienus. Tāpat kā jebkuram dalībniekam, nama vietas kopsomma tiek ņemta vērā, nosakot uzvarētāju, un nama vieta var uzvarēt kaujā.

8.8. Kā tiek noteikti metieni. Katras vietas metiens tiek aprēķināts no attiecīgā dalībnieka kaujas servera sēklas, no kaujas ņemtas klienta sēklas un vienreizējā koda (nonce) (4.1). Jackpot režīmos uzvarētāja izloze tiek aprēķināta no kaujas pašas servera sēklas. Kaujas sēklas jaucējvērtība tiek parādīta pirms kaujas, un sēkla tiek atklāta, kad kauja beidzas.

8.9. Sēklas atklāšana un pārbaudītājs. Jūsu paša kaujas servera sēkla tiek atklāta, kad jūs to rotējat. Kastu Kauju pārbaudītājs pārrēķina katru metienu, katru kopsummu un pabeigtas kaujas uzvarētāju. Tas izmanto nama vietu sēklas un kaujas sēklu, tiklīdz tās ir atklātas, un jūsu sēklu, tiklīdz jūs to rotējat.

8.10. Neaizpildītas kaujas. Kauja, kas netiek aizpildīta pirms tās taimera beigām, izbeidzas, un katra ieeja tiek atmaksāta. Atlikušais laiks tiek parādīts kaujas telpā.

8.11. Atcelšana. Kaujas izveidotājs var atcelt kauju, kamēr tā vēl gaida spēlētājus. Mēs varam atcelt kauju, kas gaida, ir pilna vai tiek turēta pārskatīšanai. Ja kauja tiek atcelta, katra ieeja tiek atmaksāta. Kauja tiek arī atcelta un atmaksāta, ja viena no tās kastēm vairs nav pieejama, kad kaujai jāsākas.

8.12. Pievienošanās. Kad esat pievienojies kaujai, jūs to nevarat pamest. Jūsu ieeja tiek atgriezta tikai tad, ja kauja izbeidzas vai tiek atcelta. Ja jūsu ieejas iekasēšanu nevar apstiprināt, jūsu vieta tiek turēta pārskatīšanai saskaņā ar 3.4.

## 9. Pick'Ems

9.1. Spēlēšana bez maksas. Pick'Ems ir bezmaksas prognožu spēle. Jums nav jāmaksā par dalību vai prognožu izdarīšanu, un likme netiek ņemta.

9.2. Kas var spēlēt. Katru Pick'Ems līgu vada alianse (līgas "organizētājs"; Reloader pašas līgas vada Reloader). Lai izdarītu prognozes un parādītos līgas līderu sarakstā, jums ir jāseko šai aliansei. Personāla kontos nerāda publiskajā līderu sarakstā, un tie nevar laimēt balvas.

9.3. Prognožu izdarīšana. Jūs varat izdarīt vai mainīt prognozi, līdz spēle tiek noslēgta. Pēc spēles noslēgšanas prognozes nevar izdarīt vai mainīt.

9.4. Punktu skaitīšana. Katrā līgas lapā ir sadaļa "Kā darbojas punktu skaitīšana", kas veidota, izmantojot tos pašus iestatījumus, kas tiek izmantoti punktu skaitīšanai. Atkarībā no līgas:

(a) pareiza prognoze dod fiksētu punktu skaitu, vai, līgās, kurās punktus piešķir pēc koeficientiem, punktu daudzumu, kas ir jūsu izvēlēta iznākuma koeficientu reizinājums brīdī, kad izdarījāt prognozi. Ja maināt prognozi, tiek piemēroti koeficienti, kas bija spēkā maiņas brīdī;

(b) līgās, kurās punktus piešķir pēc koeficientiem, var tikt piešķirti bonusa punkti par vairāku pareizu prognožu virkni pēc kārtas ("sērija") un par visu attiecīgās dienas spēļu pareizu uzminēšanu dienā, kurā ir vismaz minimālais spēļu skaits ("perfekta diena"). Spēles, kuras neprognozējat, kā arī anulētas spēles, sēriju nepārtrauc;

(c) ja šī iespēja ir iespējota, jūs varat izvēlēties čempionu pirms līgas pirmās spēles noslēgšanas un iegūt bonusa punktus, ja šī komanda uzvar sacensībās.

9.5. Līderu saraksts un neizšķirti rezultāti. Spēlētāji tiek ranžēti pēc punktiem. Neizšķirtus rezultātus izšķir pēc pareizo prognožu skaita, tad pēc tā, kurš savu pēdējo prognozi izdarījis agrāk.

9.6. Anulētas un atlikas spēles. Līgas organizētājs var anulēt spēli, piemēram, ja tā tiek atcelta. Anulēta spēle galīgi tiek izslēgta no spēles: par to netiek piešķirti nekādi punkti, un jau piešķirtie punkti par to tiek noņemti no līderu saraksta. Anulēta spēle, kas vēlāk tomēr notiek, var tikt pievienota atkārtoti kā jauna spēle. Izdzīvošanas (survivor) līgās anulēta spēle vai spēle, kas atlikta ilgāk par līgas noteikto pielaišanas periodu, nevienu neizslēdz.

9.7. Koriģēti rezultāti. Ja spēles rezultāts tiek koriģēts, visas ar to saistītās prognozes tiek pārrēķinātas atbilstoši koriģētajam rezultātam. Punkti un bonusi tiek attiecīgi mainīti.

9.8. Balvas. Balvas, ja tādas ir, nosaka un apraksta līgas organizētājs līgas lapā. Balvas tiek piešķirtas kontam, un katrai personai pienākas viena balva. Pirms balvu piešķiršanas mēs varam pārbaudīt līderu saraksta augšgalu attiecībā uz vairākiem kontiem, kas pieder vienai personai.

9.9. Laimes izloze. Dažās līgās notiek laimes izloze, kuras uzvarētāju skaits un minimālais nepieciešamais prognožu skaits ir norādīts līgas lapā. Pirms līgas pirmās spēles tiek izveidota servera sēkla, un tās jaucējkode (hash) tiek publicēts līgas lapā. Publicētā uzvarētāju noteikšanas metode apvieno šo servera sēklu ar Bitcoin bloka, kas izrakts pēc līgas noslēgšanas, jaucējkode, piemērojot to tiesīgo spēlētāju sarakstam. Publiska lapa laimes izlozes pašpārbaudei vēl nav pieejama.

## **10. Jautājumi un sūdzības**

10.1. Ja jums ir jautājums par kārtu, atvēršanu vai kauju, sazinieties ar atbalsta dienestu un norādiet attiecīgās kārtas, likmes, atvēršanas vai kaujas ID. Sūdzības tiek izskatītas saskaņā ar mūsu Noteikumiem un nosacījumiem.