

SIA LVBet  
LV50203083121  
Rīga, Skanstes iela 50, LV-1013  
+371 23114561



## Spēles noteikumi

**Spēles nosaukums:** Blackjack™

**Spēles izstrādātāja nosaukums:** Evolution Gaming

**Spēles veids:** Tiešsaistes galdu spēle.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 5 EUR.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 1000 EUR.

## Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē atverot adresi <https://lvbet.lv> un pēc tam nospiežot ikonu "KAZINO" spēlētājs nokļūst lapā "<https://lvbet.lv/casino>", kur spēle tiek palaista, nospiežot uz attiecīgās spēles ikonas.

# Spēles apraksts

## 1. Spēles mērķis

Blekdžeka mērķis ir iegūt augstāku karšu vērtību nekā spēles prezentētājam, taču nepārsniedzot 21. Labākā roka blekdžekā – pirmo divu izdalīto kāršu summa ir tieši 21. Jūs spēlējat tikai pret spēles prezentētāju, nevis pret citiem spēlētājiem.

- Spēle tiek spēlēta ar 8 kāršu kavām.
- Spēles prezentētājs vienmēr apstājas uz 17.
- Dubultojiet likmi jebkurai no 2 sākotnējām kārtīm.
- Pēc sadalīšanas likmi nevar dubultot.
- Sadaliet sākotnējās kārtis ar vienādu vērtību.
- Tikai viena sadalīšana katrā rokā.
- Viena kārts tiek izdalīta katram sadalītajam dūzim.
- Ja spēles prezentētājs parāda dūzi, tiek piedāvāta apdrošināšana.
- Blekdžeka laimests ir 3:2.
- Apdrošināšanas laimests ir 2:1.
- Ja dīlerim un spēlētājam ir neizšķirts, likmes tiek atgrieztas.

## 2. Spēles noteikumi

Spēli vada spēles prezentētājs, un tajā var piedalīties līdz 7 spēlētājiem, kas sēž pie blekdžeka galda.

Spēle tiek spēlēta ar 8 standarta 52 kāršu kavām. Kāršu vērtības blekdžekā ir šādas:

- Kārtis no 2–10 atbilst to nominālvērtībai.
- Katra kalpa, karaļa un dāmas vērtība ir 10 punkti.
- Dūžu vērtība ir 1 vai 11 punkti, atkarībā no tā, kas ir izdevīgāk rokai. Nemiet vērā, ka „mīksta“ roka iekļauj dūzi ar vērtību 11.

Kad likmju izdarīšanai atvēlētais laiks ir beidzies, spēles prezentētājs katram spēlētājam atklāj vienu kārti. Kāršu dalīšana tiek sākta ar pirmo spēlētāju no spēles prezentētāja pa kreisi un turpinās pulksteņrādītāja virzienā, beidzot ar pašu spēles prezentētāju. Tad spēles prezentētājs katram spēlētājam atklāj otru kārti, taču spēles prezentētāja otrā kārts paliek aizklāta. Blakus jūsu kārtīm ir parādīta jūsu sākotnējās rokas kopējā vērtība.

### 3. Blekdžeks

Ja jūsu sākotnējās divu kāršu rokas vērtība ir tieši 21, jums ir blekdžeks!

### 4. Apdrošināšana

Ja spēles prezentētāja atklātā kārts ir dūzis, jums tiek dota iespēja iegādāties apdrošināšanu, lai kompensētu risku, ka spēles prezentētājs varētu iegūt blekdžeku – pat tad, ja jums pašam ir blekdžeks. Apdrošināšanas summa ir vienāda ar pusi no jūsu galvenās likmes, bet apdrošināšanas likme tiek piemērota atsevišķi no likmes uz jūsu roku. Tad spēles prezentētājs pārbauda savas aizklātās kārts vērtību, lai pārbaudītu, vai viņam nav blekdžeks. Ja spēles prezentētājam nav blekdžeka, raunds turpinās. Ja spēles prezentētājam ir blekdžeks, bet jums nav, spēles prezentētāja roka uzvar. Ja gan jums, gan spēles prezentētājam ir blekdžeks, spēle beidzas ar neizšķirtu (push), un jūsu likme tiek atgriezta. Ņemiet vērā, ka, ja spēles prezentētāja atklātā kārts būs 10 vai kārts ar attēlu, jums netiks dota iespēja iegādāties apdrošināšanu, un spēles prezentētājs neapskatīs aizklāto kārti, lai pārbaudītu, vai iegūts blekdžeks.

### 5. Dubultot, ņemt kārti vai palikt

Ja spēles prezentētājam pēc savu divu sākotnējo kāršu pārbaudīšanas nav blekdžeka, spēlētājiem tiek dota iespēja uzlabot savu roku vērtības. Lai to nodrošinātu, spēles prezentētājs pulksteņrādītāja virzienā ap galdu piedāvā spēlētājiem izdalīt papildu kārtis.

Ja jūsu sākotnējās rokas vērtība nav 21, jūs varat izvēlēties dubultot likmi. Tādā gadījumā jūs dubultosiet likmi, un jūsu rokai tiks izdalīta tikai viena papildu kārts. Alternatīvi, jūs varat izlemt paņemt papildu kārti, ko pievienot jūsu rokas vērtībai. Jūs varat

paņemt vairāk nekā vienu papildu kārti, līdz izlemsiet palikt, tiklīdz būsiet apmierināts ar jūsu rokas vērtību.

## 6. Sadalīt

Ja jūsu sākotnēji izdalītās kārtis ir ar vienādu vērtību, jūs varat izlemt sadalīt pāri, lai iegūtu divas atsevišķas rokas, kurām katrai ir atsevišķa likme, kas vienāda ar jūsu galveno likmi. Kad abām rokām ir izdalīta otrā kārtis, jūs varat uzlabot šo roku vērtību, nolemjot paņemt kārti. Tiklīdz esat apmierināts ar jūsu roku vērtību, jūs varat izvēlēties palikt. Tomēr, ja jūs sadalāt sākotnējo dūžu pāri, jūs saņemsiet tikai vienu papildu karti katrai rokai bez iespējas ņemt papildu kārti.

## 7. Rezultāts

Ja jūsu rokas summa pārsniedz 21, jūs zaudējat spēli (bust), kā arī šīs rokas likmi. Kad visi spēlētāji ir veikuši gājienus, spēles prezentētājs atklāj savas aizklātās kārtis vērtību. Spēles prezentētājam jāņem papildu kārtis ar roku 16 vai mazāk punktu vērtībā un jāpaliek uz „mīkstās“ rokas 17 vai vairāk punktu vērtībā. (Atcerieties, ka „mīksta“ roka iekļauj dūzi ar vērtību 11.)

Jūs uzvarat, ja jūsu rokas gala vērtība ir tuvāka 21 nekā spēles prezentētāja roka vai ja spēles prezentētāja roka pārsniedz 21. Ja jūsu rokas vērtība ir tāda pati kā spēles prezentētājam, spēles rounds beidzas ar neizšķirtu (push), un jūsu likme tiek atgriezta.

Blekdžeks ir iespējams tikai, izmantojot divas kārtis sākotnējā divu karšu rokā. Roka ar vērtību 21, kas izveidota no sadalīta pāra, netiek uzskatīta par blekdžeku. Tāpēc blekdžeks pārspēj jebkuru roku ar vērtību 21, kas izveidota no sadalīta pāra.

## 8. Papildlikmes

Šajā blekdžeka spēlē iekļautas arī papildlikmes – Perfekti pāri un 21+3 . Jūs varat izdarīt papildlikmes kopā ar savu galveno blekdžeka likmi. Jums ir iespēja laimēt ar jebkuru papildlikmi neatkarīgi no tā, vai uzvarat vai zaudējat ar blekdžeka likmi.

## 9. Perfekti pāri

Perfektu pāru likme sniedz jums iespēju uzvarēt, ja pirmās divas kārtis ir jebkāds pāris – piemēram, divas dāmas, divi dūži vai divi trijnieki. Ir trīs pāru veidi ar atšķirīgiem laimestiem:

- Perfekts pāris – vienāds masts, piemēram, divi pīķa dūži.
- Vienkrāsains pāris – dažādi vienas krāsas masti, piemēram, kārava 2 + ercena 2.
- Jaukts pāris – dažādu krāsu dažādi masti, piemēram, ercena 10 + kreiča 10.

#### 10. 21+3

21+3 papildlikme sniedz jums iespēju laimēt, ja jūsu pirmās divas kārtis, kā arī spēles prezentētāja atklātā kārta iekļauj jebkuru no šādām laimīgajām rokām (līdzīgi pokeram) ar dažādiem laimestiem:

- Suited Trips – trīs identiskas kārtis, piemēram, 3 ercena dāmas.
- Straight Flush – secīgas viena masta kārtis, piemēram, kārava 10, kalps un dāma.
- Three of a Kind – vienāda vērtība, bet dažādi masti, piemēram, jebkuri 3 dažādi karaļi.
- Straight – secīgas dažādu mastu kārtis, piemēram, pīķa 2 + kārava 3 + ercena 4.
- Flush – viena masta kārtis ne secībā, piemēram, kārava 2, 6 un 10.

#### 11. „Bet Behind“ funkcija

„Bet Behind“ funkcija ļauj jums izdarīt likmi uz roku, kas izdalīta citam spēlētājam. Jūs dalīsieties ar šī cita spēlētāja rokas galarezultātu. Laimesti par „Bet Behind“ likmēm ir tādi paši kā parastajām likmēm.

Jūs varat veikt „Bet Behind“ likmi neatkarīgi no tā, vai sēžat pie blekdžeka galda un grasāties izspēlēt arī savu roku. Tomēr, jūs nevarat veikt „Bet Behind“ likmi uz savu roku.

Lieciet likmi jebkurā aktivizētajā „Bet Behind“ pozīcijā pie cita spēlētāja vietas, kamēr likmju izdarīšanas laiks ir atvērts. Novietojiet kursoru virs jebkuras „Bet Behind“ pozīcijas, lai apskatītu kopējo spēlētāju skaitu, kuri ir izdarījuši „Bet Behind“ likmes, tostarp likmju kopējo summu.

Ja jūs veicat „Bet Behind“ likmi, un spēlētājs attiecīgajā vietā nolemj nepiedalīties raundā, jūsu likme tiks nekavējoties atmaksāta.

Segvārds, kas parādīts pie katras blekdžeka galda vietas, identificē spēlētāju, kurš pieņem visus lēmumus attiecībā uz konkrēto kāršu roku. Tomēr jūs varat izlemt, vai likt apdrošināšanas likmi, ja spēles prezentētāja atklātā kārts ir dūzis. Varat arī jau iepriekš izlemt, vai dubultot savu likmi, kad spēlētājs, uz kuru esat izdarījis „Bet Behind“ likmi, izvēlas dubultot likmi vai sadalīt kārtis.

Jūs varat vēlāk mainīt šos iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties iestatījumu pogai un izvēloties „BET BEHIND“ cilni.

## 12. Izdalīt tagad

Poga IZDALĪT TAGAD ir pieejama tikai, ja sēžat pie konkrēta blekdžeka galda un esat izdarījis likmi, kas ir vienāda ar vai lielāka par minimālo. Uzklikšķiniet/pieskarties šai pogai, lai pabeigtu izdarīto likmi. Jūsu likme būs redzama citiem spēlētājiem pie galda. Raunds var sākties pirms ir beidzies likmju izdarīšanas laiks, ja visi spēlētāji ir noklikšķinājuši/pieskārušies pogai IZDALĪT TAGAD.

## 13. Laimesti

- Blekdžeka laimests ir 3:2.
- Uzvarošās rokas laimests ir 1:1.
- Ja spēles prezentētājam ir blekdžeks, apdrošināšanas laimests ir 2:1.

### Perfekti pāri

Roka	Laimests
Perfekts pāris	25:1
Vienkrāsains pāris	12:1
Jaukts pāris	6:1

## 21+3

Roka	Laimests
Suited Trips	100:1
Straight Flush	40:1
Three of a Kind	30:1
Straight	10:1
Flush	5:1

Lūdzu, ņemiet vērā, ka jebkādi darbības traucējumi anulē spēles raundu un visus iespējamus laimestus šajā raundā.

### 14. Ieņemt vietu

Uzklikšķiniet/pieskarieties ikonai SĒDĒT ŠEIT virs brīvās vietas, kuru vēlaties ieņemt.

Kad esat ieņēmis vietu pie galda, zem vietas būs redzams jūsu ekrāna vārds.

Jūs varat ieņemt vairākas atsevišķas vietas (pie galda, kam ir šāda iespēja), ja vēlaties spēlēt ar vairākām rokām vienā spēles raundā. Uzklikšķiniet/pieskarieties ikonai VAIRĀKAS VIETAS, lai ieņemtu papildu vietu.

Ja vēlaties atstāt savu vietu, noklikšķiniet/pieskarieties pogai „X“ pie jūsu vietas.

Ja būsiet neaktīvs un neizdarīsiet likmi, jūs zaudēsiet savu vietu.

### 15. Likmju izdarīšana

Panelis LIKMJU LIMITI parāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus, kuri var ik pa laikam mainīties. Atveriet sadaļu „Likmju limiti“, lai pārbaudītu jūsu pašreizējos limitus.

Lai piedalītos spēlē, jums jābūt pietiekami daudz līdzekļu, lai spētu nosegt savas likmes. Jūs varat apskatīt savu pašreizējo KONTA ATLIKUMU jūsu ekrānā.

LUKSOFORS informē jūs par pašreizējo spēles raunda statusu un parāda jums, kad jūs varat izdarīt likmi (ZAĻA gaisma), kad likmes izdarīšanas laiks ir gandrīz beidzies (DZELTENA gaisma) un kad likmes izdarīšanas laiks ir beidzies (SARKANA gaisma).

ČIPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir pieejami tikai tie čipi, kuru nominālvērtību sedz jūsu pašreizējais konta atlikums.

Kad esat izvēlējis čipu, izdariat savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Tāda pati likme tiks automātiski uzlikta visās jūsu vietās pie galda. Datorā tas attiecas uz galveno likmi; planšetdatorā un viedtālrunī – uz galveno likmi un papildlikmēm. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskarieties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēta čipa vērtību vai arī līdz maksimālajam limitam, kas noteikts izvēlētajai likmei. Kad esat izdarījis likmi līdz maksimālajam limitam, šai likmei netiks pieņemti papildu līdzekļi, un virs jūsu likmes parādīsies ziņa, ka esat izdarījis maksimālo likmi.

**PIEZĪME:** lūdzu, nesamaziniet pārlūkprogrammu un neatveriet citu cilni pārlūkā, kamēr nav beidzies likmju izdarīšanas laiks un esat uz galda izdarījis likmes. Šādas darbības var tikt interpretētas kā spēles pamešana, tāpēc jūsu likmes konkrētajā raundā tiks noraidītas.

**Poga ATKĀRTOT** ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.

**Poga DUBULTOT (2x)** ļauj jums ātri dubultot jūsu likmi līdz pat maksimālajam limitam. Šī poga tiek aktivizēta pēc tam, kad esat izdarījis jebkādu likmi.

**Poga ATSAUKT** atsauc pēdējo izdarīto likmi.

Jūs varat klikšķināt/pieskarties ATSAUKT pogai atkārtoti, lai pa vienai atsauktu likmes pretēji to izdarīšanas secībai. Jūs varat atsaukt visas likmes, turot nospiestu ATSAUKT pogu.

Indikators **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.



## 16. Pieņemiet lēmumu

Saņemot pirmās divas kārtis, varat veikt pirmo lēmumu attiecībā uz savu roku – pat pirms spēles prezentētājs nonāk līdz jūsu gājienam.

Tiks parādītas izvēles iespējas (piemēram, Ņemt kārti, Palikt, Dubultot, Sadalīt), un tiks aktivizētas tikai jums pašlaik pieejamās iespējas.

Kad pienāk jūsu gājiens, spēles prezentētājs rīkojas saskaņā ar jūsu pieņemto lēmumu. Ja pirms sava gājiena vēl nebūsi pieņēmis lēmumu, ekrāna centrā parādīsies lēmuma pieņemšanas logs. Luksofors jūs informēs par lēmuma pieņemšanai atlikušo laiku.

Iespējamās izvēles ir apzīmētas šādi:

- ŅEMT KĀRTI: zaļa poga ar „+“ zīmi.
- PALIKT: sarkana poga ar „-“ zīmi.
- DUBULTOT: dzeltena poga ar „x2“ zīmi.
- SADALĪT: zila poga ar pretēji vērstām bultiņām.

Ja nepieņemat lēmumu pirms laika beigām, tiks automātiski pieņemts šāds lēmums:

- ja jūsu rokas kāršu kopējā vērtība ir 11 vai mazāk – ŅEMT KĀRTI;
- ja jūsu rokas kāršu kopējā vērtība pārsniedz 11 – PALIKT.

Ja jūsu konta atlikums nav pietiekams likmes dubultošanai vai sadalīšanai, attiecīgās pogas tiks atspējotas.

Ja jūsu konta atlikums kļūst nepietiekams pirms likmes dubultošanas vai sadalīšanas lēmumu pieņemšanas, jūsu vēlami lēmumi tiks noraidīti, un tā vietā tiks izdarīts šāds automātiskais lēmums:

- ja jūsu lēmums ir „Dubultot“ – ŅEMT KĀRTI;

•ja jūsu lēmums ir „Sadalīt“ un rokas kāršu kopējā vērtība ir 11 vai mazāk – ŅEMT KĀRTI;

•ja jūsu lēmums ir „Sadalīt“ un rokas kāršu kopējā vērtība pārsniedz 11 – PALIKT.

## 17. Čats

Jūs varat tērzēt ar spēļu šova vadītāju/spēles prezentētāju un citiem spēlētājiem. Ievadiet savu ziņu ČATA laukā. Lai publicētu ziņu, nospiediet taustiņu Enter vai bultiņas pogu laukā.

Ja spēlētāji čatā apvainos spēles prezentētāju vai citus spēlētājus, vai izmantos nepiedienīgu un/vai necenzētu leksiku, viņiem tiks liegta iespēja izmantot čatu.

Izmantojiet ČATA pogu, lai palielinātu vai arī lai aizvērtu čata logu.

Jūs varat mainīt čata loga izmēru un pārvietot to jebkurā vietā uz ekrāna.

## 18. Spēles numurs

Katrs spēles raunds tiek identificēts ar unikālu SPĒLES NUMURU.

Šis numurs atspoguļo, kad spēles raunds uzsākts saskaņā ar GMT (stundas: minūtes: sekundes). Lūdzu, izmantojiet šo spēles numuru atsaucēm (vai arī uzņemiet spēles numura ekrānšāviņu), ja vēlaties sazināties ar klientu atbalsta dienestu saistībā ar konkrētu raundu.

## 19. Skaņa

Nospiežot pogu SKAŅA, tiek izslēgtas/ieslēgtas visas spēles skaņas un balss. Ņemiet vērā, ka, mainot galdus, skaņa tiks automātiski ieslēgta.

Jūs varat mainīt skaņas iestatījumus, noklikšķinot/pieskaroties pogai IESTATĪJUMI un izvēloties cilni SKAŅA.

## 20. Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērts logs, kas parāda visus aktīvos spēļu raundus, kuros esat piedalījušies, kā arī šo raundu rezultātus.

Jūs varat pārskatīt savu iepriekšējo spēļu aktivitāti, apskatot jūsu:

•KONTA VĒSTURI – parāda jūsu pilno konta vēsturi kā datumu, spēļu, likmju summu un laimestu sarakstu. Saraksta augšgalā ir redzams visnesenāk pabeigtais spēles raunds.

•SPĒĻU VĒSTURI – parāda vēsturi konkrētai spēlei, noklikšķinot/pieskaroties spēlei SPĒLES kolonnā.

## 21. Iestatījumi

Nospiežot pogu IESTATĪJUMI, tiek atvērta lietotājam maināmu iestatījumu izvēlne.

Jūsu izvēlētie iestatījumi tiks uzreiz piemēroti un saglabāti jūsu profilā. Saglabātie iestatījumi tiks automātiski ielādēti, pieslēdzoties no jebkuras ierīces.

Jūs varat mainīt jūsu vispārīgos un spēles iestatījumus.

Iestatījumi tiek organizēti vairākās IESTATĪJUMU loga galvenajās cilnēs:

## 22. VISPĀRĪGI

•Jūs varat paslēpt/parādīt citu spēlētāju čata ziņas.

•Jūs varat iespējot PĀPILDĻIKMES.

## 23. VIDEO

Jūsu video kvalitāte tiek pielāgota automātiski, taču jūs varat manuāli mainīt video kvalitāti, izvēloties konkrētu straumēšanas kvalitāti.

## 24. SKAŅA

Jūs varat izslēgt/ieslēgt sava PREZENTĒTĀJA BALSI un SPĒLES SKAŅU, kā arī noregulēt skaļumu.

## 25. BET BEHIND

Jūs varat norādīt jūsu BET BEHIND stratēģiju un liegt citiem spēlētājiem izdarīt BET BEHIND likmes uz jums.

## 26. Iemaksas un izmaksas

Poga KASIERIS atvērš kasiera/bankas logu, lai veiktu naudas iemaksas un izmaksas.

## 27. Atbildīga spēlēšana

Poga ATBILDĪGA SPĒLĒŠANA ļauj piekļūt lapai, kurā sniegta atbildīgas spēlēšanas politika. Šī lapa sniedz noderīgu informāciju un saites saistībā ar atbildīgu tiešsaistes spēļu lietošanu un to, kā noteikt ierobežojumus savām spēļu sesijām.

## 28. Kļūdu apstrāde

Ja spēlē, sistēmā vai spēles procedūrā radīsies kāda kļūda, spēles raunds tiks īslaicīgi apturēts, kamēr spēļu šova vadītājs/spēles prezentētājs informēs apkalpošanas vadītāju. Jūs un citi spēlētāji tiksiet informēti čātā vai ar ekrānā uznirstošu ziņojumu, ka problēma tiek risināta. Ja vadītājs varēs nekavējoties atrisināt kļūdu, spēles raunds turpināsies kā parasti. Ja tūlītējs risinājums nebūs iespējams, spēles raunds tiks atcelts, un sākotnējās likmes tiks atmaksātas visiem spēlētājiem, kuri piedalījās spēles raundā.

## 29. Atvienošanās politika

Ja jūs tiek atvienoti no spēļu raunda, visas izdarītās likmes paliek spēkā un tiek izspēlētas jūsu prombūtnes laikā. Kad savienojums tiek atjaunots, jūs varat apskatīt likmju rezultātus vēstures logā.

## 30. Kāršu jaukšana

Spēle turpinās, līdz tiek izdalīta speciālā (cut) kārts. Pēc tam spēles prezentētājs vai kāršu uzskaites operators sajauc kārtis.

Ja ir pieejams kāršu sajaukšanas galds, tad pie galda tiek izmantotas divas kāršu izdales kastes ar divām spēļu kāršu kavām. Šādā gadījumā spēles prezentētājs nomaina kāršu izdales kastes un jaukšanu veic kāršu uzskaites operators pie jaukšanas galda, kamēr spēles prezentētājs turpina vadīt spēles raundu.

## 31. Vairāk spēļu

Pogu FOAJĒ, iespējams nospiegt jebkurā laikā no jebkuras spēles.

Tā ļauj jums vienkārši nomainīt spēles galdu vai izvēlēties jebkuru citu aktīvo spēli. Jūs netiksiet izslēgti no esošās spēles, kamēr nebūsiet izvēlējušies jaunu spēli/galdu, kurai vēlaties pievienoties. Jūs varat izmantot FOAJĒ, lai pārlūkotu citas spēles, kamēr joprojām spēlējat pašreizējo spēli.

### 32. Vairāku spēļu spēlēšana

Ja jūs izbaudāt nepārtrauktu aktivitāti, jūs varat pievienoties vienlaicīgi līdz četriem spēļu galdiem un tos visus apskatīt vienā pārlūka logā!

Kad esat pievienojušies vismaz vienam spēles galdam, noklikšķiniet uz FOAJĒ. Foajē vai spēlē noklikšķiniet uz pogas +GALDS, kas saistīta ar attiecīgo galdu, lai tam pievienotos. (Daži galdi var nebūt pieejami vairāku spēļu spēlēšanai, līdz ar to nebūs redzama poga +GALDS).

Pēc tam, kad esat pievienojušies vairākiem galdiem, jums būs iespēja mainīt pārlūka logu kopumā, taču jūs nevarēsiet mainīt katru spēles galda logu atsevišķi.

Jūs varat pamest jebkuru galdu, neietekmējot savu klātbūtni pie citiem galdiem, kuriem esat pievienojušies. Lai pamestu galdu, noklikšķiniet pogu X.

Lūdzu, ņemiet vērā:

- pievienojoties vienam un tam pašam galdam no citas ierīces/pārlūka, jūs automātiski pametīsiet šo galdu.

- Ja noklikšķināt tieši uz galda ikonas, nevis pogas +GALDS, jūs vienkārši pārslēgsiet galdus, nevis pievienosieties izvēlētajam (-iem) galdam papildus galdam, kuram esat pievienojušies iepriekš.

Mēs iesakām jums pievienoties tikai tik daudz galdiem, cik ļauj jūsu ekrāns, lai jūs varētu izdarīt likmes apzināti un precīzi.

### 33. Taustiņu saīsnes

TAUSTIŅŠ	FUNKCIJA
Ciparu taustiņi no 1 uz augšu	Izvēlieties vēlamo čipu no čipu displeja. Taustiņš „1” atbilst visvairāk pa kreisi izvietotajam čipam ar mazāko vērtību. Taustiņš „2” izvēlas čipu ar nākamo augstāko vērtību, un tā tālāk.

ATSTARPES TAUSTIŅŠ	Atkārtojiet savu pēdējo likmi. Nospiediet ATSTARPES TAUSTIŅU otrreiz, lai divkāršotu savu likmi.
CTRL+Z (CMD+Z), DELETE, BACKSPACE	Atceliet pēdējo likmi. Turiet nospiestu 3 sekundes, lai atceltu visas izdarītās likmes.
ESC	Kad tas iespējams, ESC taustiņu var izmantot, lai: <ul style="list-style-type: none"> <li>• izietu no pilnekrāna režīma;</li> <li>• aizvērtu uznirstošo logu (vēstures, palīdzības, iestatījumu logu utt.)</li> </ul>

## Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav naudas līdzekļu, vai spēlētājs pats vēlas beigt spēli.

## Laimesta saņemšanas norise

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta LV BET kontā.

Lai saņemtu laimestu uz savu personīgo finanšu iestādes kontu, spēlētājam ir jāizmanto viens no pieejamajiem maksājuma veidiem klienta kontā.

Laimestiem nav izmaksu limita. Tie tiek izmaksāti nākamajā dienā pēc transakcijas pieprasīšanas. Pirmā šāda transakcija var aizņemt ilgāku laiku, līdz 10 darba dienām.

Izmaksā tos laimestus, kas ir laimēti saskaņā ar tiešsaistes spēlē esošajiem spēles noteikumiem un laimējošo kombināciju tabulu. Spēles programmas funkcionāla bojājuma, elektronisku vai manipulēšanas ar spēļu automātu programmu rezultātā, laimesta izmaksas tiek veiktas pēc tam, kad tiek veikta spēles pārbaude un darbinieki ir pārliecinājušies par iepriekšminēto apstākļu neesamību.

Mēs nodrošinām laimestu izmaksu spēlētājam saskaņā ar juridiskajām normām, ņemot vērā turpinājumā norādītās prasības:

- (a) laimesti, kas nepārsniedz 720 eiro, tiek izmaksāti nekavējoties;
- (b) laimesti no 720 eiro līdz 14 300 eiro tiek izmaksāti 24 stundu laikā;
- (c) laimesti, kas pārsniedz 14 300 eiro, tiek izmaksāti ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos.

## 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: Skanstes iela 50, Rīga LV-1013) vai iesniegt elektronisku iesniegumu nosūtot to uz Atbalsta dienesta e-pasta adresi - [support@lvbet.lv](mailto:support@lvbet.lv).

15 dienu laikā SIA „LVBet” izskata pretenziju un sniedz rakstveida atbildi uz norādīto adresi iesniegumā.