

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



Spēles noteikumi

Spēles nosaukums: First Person Dragon Tiger™

Spēles izstrādātāja nosaukums: Evolution Gaming

Spēles veids: Tiešsaistes galdu spēle.

Minimālā likme vienam spēles gājienam: 1 EUR.

Maksimālā likme vienam spēles gājienam: 5000 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

„First Person Dragon Tiger“ ir unikāla, vienkārša un dinamiska spēle, ko varat spēlēt savā tempā. Izdariat likmes un noklikšķiniet/pieskarieties pogai IZDALĪT, lai jums tiktu izdalītas kārtis. Ja vēlaties, varat vispirms pieprasīt vairākas bezmaksas rokas un vērot spēles tendences, kas palīdzēs prognozēt turpmāko raundu rezultātus. Noklikšķiniet/pieskarieties pogai „+1“, un jums tiks izdalīta bezmaksas roka.

Spēles mērķis ir uzminēt, vai augstāku kārti izvilks un līdz ar to uzvarēs pūķis (Dragon) vai tīģeris (Tiger). Varat arī likt likmes uz to, vai pūķim un tīģerim izdalītās kārtis būs vienādas, kas nozīmē neizšķirtu (Tie).

2. Spēles noteikumi

„Dragon Tiger“ mērķis ir prognozēt, kura no kārtīm – pūķa vai tīģera – uzvarēs, vai arī būs neizšķirts.

- Kārtis tiek izdalītas no kāršu izdales kastes ar 8 kavām (džokeri nav iekļauti)

- Lieciet likmi uz pūķa, tīģera vai neizšķirta

- Viena atklāta kārts tiek izdalīta Pūķim un Tīģerim

- Kāršu vērtības no zemākās uz augstāko: dūzis ar vērtību 1 ir zemākais, tam seko 2 un tā tālāk, bet karalis ir augstākā kārts (A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K)

- Augstākā kārts uzvar, un laimests ir 1:1

- Neizšķirta gadījumā puse no jūsu galvenās likmes (pūķa/tīģera likmes) tiek atgriezta, bet uzvaras laimests ir 11:1

3. Laimesti

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

LIKME	LAIMESTS
Dragon	1:1
Tiger	1:1
Tie *	11:1

* Ja iznākums ir „Tie“, saņemsiet atpakaļ pusi no galvenās likmes.

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

4. Likmju izdarīšana

Paneļa LIKMJU LIMITI virsraksts uzrāda pie galda atļautos maksimālos un minimālos likmju limitus. 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.

ČIPU DISPLEJS ļauj jums izvēlēties vērtību katram čipam, ar ko vēlaties izdarīt likmi. Ir atļauts izmantot čipus tikai ar nominālvērtību, kas atbilst jūsu pašreizējam konta atlikumam.

Kad esat izvēlējis čipu, izdariet savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskaroties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlēto 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.

Kad esat izdarījis derīgu likmi, noklikšķiniet/pieskaroties pogai IZDALĪT, lai sāktu kāršu izdali.

Kad esat izdarījis jebkādu likmi, kļūst pieejama poga DUBULTOT (2x). Katru reizi noklikšķinot/pieskaroties pogai, visas likmes tiek dubultotas, līdz tiek sasniegts maksimālais limits. Atcerieties, ka, lai dubultotu VISAS izdarītās likmes, jums jābūt pietiekamam konta atlikumam.

Poga ATKĀRTOT ļauj atkārtot visas iepriekšējā raundā izdarītās likmes. Šī poga ir pieejama pēc katra spēles raunda.

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.

5. Čats

Jūs varat tērzēt ar Tiešsaistes atbalsta speciālistiem. Ievadiet savu ziņu ČATA laukā. Lai publicētu ziņu, nospiediet taustiņu Enter vai bultiņas pogu laukā.

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

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

6. Rezultātu tabulas

Pūķa vai tīģera uzvaru sērijas un tendences, izmantojot konkrētu kāršu izdales kasti („kurpi“), tiek reģistrētas dažādās rezultātu tabulās. Šie iepriekšējo raundu rezultātu un citu statistikas lielumu attēlojumi, kas attiecas uz pašreizējo kāršu izdales kasti, var jums palīdzēt prognozēt nākamo raundu rezultātus.

PĒRĻU CEĻŠ (BEAD ROAD) un LIELAIS CEĻŠ (BIG ROAD) attēlo katra iepriekšējā raunda rezultātus, savukārt Lielās acs ceļš (Big Eye Road), Mazais ceļš (Small Road) un Tarakānu ceļš (Cockroach Road) attēlo spēles modeļus, kas tiek atvasināti no LIELĀ CEĻĀ.

Ceļi un kāršu izdales kastu statistika vienmēr tiek dzēsta, sākot izmantot jaunu kāršu izdales kasti.

7. PĒRĻU CEĻŠ

Katra šūna PĒRĻU CEĻĀ atspoguļo iepriekšējā raunda rezultātu. Paša pirmā raunda rezultāts ir reģistrēts augšējā kreisajā stūrī.

Nolasiet kolonnu līdz pašai lejai; pēc tam sāciet no augšas nolasīt pa labi blakus esošo kolonnu un turpiniet tādā pašā veidā. Sarkanā krāsā iekrāsota šūna apzīmē pūķa uzvaru. Dzeltenā krāsā iekrāsota šūna apzīmē tīģera uzvaru. Zaļā krāsā iekrāsota šūna apzīmē neizšķirtu.

Jūs varat mainīt „pērļu ceļa“ attēlojumu no angļu valodas uz vienkāršotu ķīniešu valodu vai arī rezultātu režīmu, noklikšķinot/pieskaroties jebkurā vietā.



8. LIELAIS CEĻŠ

LIELAJĀ CEĻĀ pirmā raunda rezultāts tiek reģistrēts augšējā kreisajā stūrī.

Jauna kolonna tiek izveidota katru reizi, kad pūķa uzvaru sēriju nomaina tīģera uzvaru sērija, vai otrādi.

Šūna ar sarkanu kontūru apzīmē pūķa uzvaru. Šūna ar dzeltenu kontūru apzīmē tīģera uzvaru.

Neizšķirts tiek reģistrēts kā zaļa līnija cauri iepriekšējā raunda šūnai. Ja pirmais raunds beidzas ar neizšķirtu, vispirms parādīsies zaļa līnija, un, tiklīdz pūķis vai tīģeris uzvarēs raundu, ap līniju parādīsies sarkana vai dzeltena kontūra.

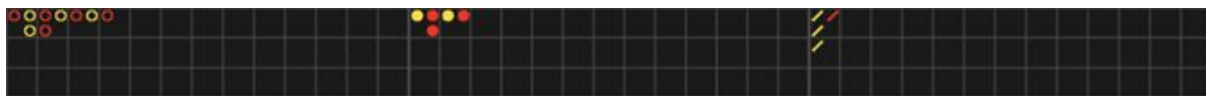
Ja divi vai vairāki secīgi raundi noslēdzas ar neizšķirtu, skaitlis uz līnijas norādīs neizšķirtu skaitu.



9. ATVASINĀTIE CEĻI

Īstiem „Dragon Tiger“ entuziastiem ir iekļauts arī „Lielās acs ceļš“ (Big Eye Road), „Mazais ceļš“ (Small Road) un „Tarakānu ceļš“ (Cockroach Road), lai attēlotu spēles modeļus, kas atvasināmi no LIELAJĀ CEĻĀ iepriekš reģistrētajiem rezultātiem. „Lielās acs ceļš“

izmanto apļu kontūras, „Mazais ceļš“ izmanto pildītus apļus, bet „Tarakānu ceļš“ izmanto šķērsvītras. Tomēr šajos atvasinātajos ceļos sarkanā un dzeltenā krāsa neatbilst pūķa un tīģera uzvarām, un nav iespējams noteikt neizšķirtus. Atvasinātajos ceļos sarkani ieraksti nozīmē atkārtošanos, savukārt dzeltenie ieraksti apzīmē neparedzamāku, „nemierīgāku“ kāršu izdales kasti.



Atvasinātie ceļi nesākas līdz ar pašu kāršu izdales sākumu. Tie sākas ar kārtīm, kas seko pirmajai rokai LIELĀ CEĻA otrajā, trešajā un ceturtajā kolonnā. Tiklīdz sākas atvasinātais ceļš, pēc katra raunda tiek pievienots papildu sarkanais vai dzeltenais simbols.

10. KĀRŠU IZDALES KASTES STATISTIKA

Pamatojoties uz pašreizējo kāršu izdales kasti, jums tiek parādīta šāda statistika:

– līdz šim pabeigto raundu skaits.

Pūķis – pūķa uzvaru skaits līdz šim.

Tīģeris – tīģera uzvaru skaits līdz šim.

Neizšķirts – neizšķirtu raundu skaits līdz šim.

11. CEĻU PĀRBAUDES TABULA

Ceļu pārbaudes tabulā parādīta ikona, kas tiks pievienota trīs atvasinātajiem ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs pūķis vai tīģeris. Klikšķiniet uz pūķa (D) vai tīģera (T) pogas, lai redzētu ikonu, kas tiks pievienota ceļiem, ja nākamo raundu uzvarēs pūķis vai tīģeris.

12. Skaņa

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

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

13. 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 rounds.

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

14. Iemaksas un izmaksas

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

15. 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.

16. Atvienošanās politika

Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad likme ir izdarīta, taču pirms noklikšķināta/nospiesta poga IZDALĪT, jūsu likme tiek atgriezta. Ja atvienošanās notiek pēc tam, kad ir izdarīta likme un noklikšķināta/nospiesta poga IZDALĪT, spēles rezultāts tiek izlemts, izmantojot spēles nejaušo numuru ģeneratoru. Pēc savienojuma atjaunošanas jums būs iespēja apskatīt spēles rezultātu vēstures logā.

17. Kāršu jaukšana

Kārtis tiks sajauktas, kad izdalīta kavas sadalītājkārts vai esat izvēlējies notīrīt visus ceļus.

Kad būsiet noklikšķinājis/pieskāries šai pogai, visi ceļi tiks notīrīti un kārtis tiks sajauktas.

Lai ātrāk atgrieztos spēlē, izlaidiet kāršu jaukšanas animāciju. Noklikšķiniet/pieskarieties pogai IZLAIST.

Sadaliet kavu, pārvietojot sarkano sadalītājkārti virs kavas.

18. Vairāk spēļu

Pogu „Spēlēt Live“ var izvēlēties jebkurā laikā jebkurā „First Person Dragon Tiger“ spēlē.

Noklikšķinot/pieskaroties pogai „Spēlēt Live“, nonāksiet pie „Live Dragon Tiger“ galda, kur varēsiet baudīt neatkārtojamu tiešsaistes kazino.

19. 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">• izietu no pilnekrāna režīma;• aizvērtu uznirstošo logu (vēstures, palīdzības, iestatījumu logu utt.)

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.

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