

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



## Spēles noteikumi

**Spēles nosaukums:** Speed Roulette <sup>TM</sup>

**Spēles izstrādātāja nosaukums:** Evolution Gaming

**Spēles veids:** Tiešsaistes galdu spēle.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 0,50 EUR.

**Maksimālā likme vienam spēles gājienam:** 2000 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. „Speed Roulette” spēles mērķis ir prognozēt skaitli, uz kura apstāsies bumbiņa, izdarot vienu vai vairākas likmes, kas nosedz konkrētu skaitli. Uz franču ruletes rata ir skaitļi no 1 līdz 36, kā arī viena 0 (nulle).
2. Pēc tam, kad likmju izdarīšanas laiks ir beidzies, bumbiņa tiek iegriezta ruletes ratā. Beigās bumbiņa apstāsies kādā no rata numurētajām kabatām. Jūs laimējat, ja izdarījāt likmi, kas nosedz šo konkrēto skaitli.
3. Likmju veidi

Pie ruletes galda jūs varat izdarīt daudz un dažādu veidu likmes. Likmes var nosegt vienu skaitli vai noteiktu skaitļu diapazonu, un katram likmes veidam ir sava laimesta attiecība.

Likmes, kas tiek izdarītas uz likmju zonas numurētajām vietām vai uz līnijām starp tām, sauc par iekšējām likmēm, savukārt likmes, kas izdarītas uz īpašiem lodziņiem zem un blakus galvenajam režģim, sauc par ārējām likmēm.

## 4. IEKŠĒJĀS LIKMES:

- „Straight Up” jeb vienkāršā likme – novietojiet jūsu čipu uz jebkura atsevišķa skaitļa (tostarp nulles).
- „Split” jeb dalītā likme – novietojiet čipu uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem, vai nu vertikālā vai horizontālā virzienā.
- „Street” jeb ielas likme – novietojiet čipu jebkuras skaitļu virknes beigās. „Street” likme nosedz trīs skaitļus.
- „Corner” jeb stūra likme – novietojiet čipu stūrī (centrālā krustošanās vietā), kur satiekas četri skaitļi. Likme nosedz visus četrus skaitļus.
- „Line” jeb līnijas likme – novietojiet čipu divu rindu galā, divu rindu krustošanās vietā. Līnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās, kopā sešus skaitļus.

## 5. ĀRĒJĀS LIKMES:

- Kolonnas likme – novietojiet čipu vienā no lodziņiem kolonnas beigās, kas apzīmēti ar „2 to 1” un nosedz visus 12 skaitļus šajā

kolonnā. Neviena kolonnas likme neattiecas uz nulli un divkāršo nulli.

- Duča likme – novietojiet čipu vienā no trīs lodziņiem, kas apzīmēti ar „1st 12“, „2nd 12“ vai „3rd 12“, lai nosegtu 12 skaitļus blakus lodziņam.
- Sarkans/Melns – novietojiet čipu sarkanajā vai melnajā lodziņā, lai nosegtu 18 sarkanos vai 18 melnos skaitļus. Šīs likmes neattiecas uz nulli un divkāršo nulli.
- Pāris/Nepāris (Even/Odd) – novietojiet čipu vienā no šiem lodziņiem, lai nosegtu 18 pāra vai 18 nepāra numurus. Šīs likmes neattiecas uz nulli un divkāršo nulli.
- 1–18/19–36 – novietojiet čipu vienā no šiem lodziņiem, lai nosegtu pirmo vai otro 18 skaitļu kopu. Šīs likmes neattiecas uz nulli un divkāršo nulli.

## 6. Kaimiņu likmes

- Uzklikšķiniet/pieskarieties pogai KAIMIŅU LIKMES, lai apskatītu īpašu ovālu vai trases formas likmju zonu, kas ļauj vienkāršāk uzlikt kaimiņu likmes un citas speciālās likmes. Noklikšķiniet/pieskarieties šai pogai, lai aizvērtu/atkārtoti atvērtu šo funkciju.
- Katra likme attiecas uz atšķirīgu skaitļu kopu un piedāvā dažādu laimestu attiecību. Likmju pozīcijas tiks iezīmētas.
- Kaimiņu likme nosedz konkrētu skaitli, kā arī citus skaitļus, kas atrodas tā tiešā tuvumā uz ruletes rata. Lai novietotu kaimiņu likmi, noklikšķiniet/pieskarieties konkrētam skaitlim trases formas likmju zonā. Čips tiks novietots uz izvēlēta skaitļa un skaitļiem, kas atrodas tam blakus labajā un kreisajā pusē. Uzklikšķiniet/pieskarieties apļveida „-“ vai „+“ pogai, lai palielinātu vai samazinātu kaimiņu kopu pa labi un pa kreisi no izvēlēta skaitļa.

Tiers du cylindre (Rata trešdaļa)

Šī likme kopumā aptver 12 skaitļus, iekļaujot 27, 33 un skaitļus, kas atrodas starp tiem ruletes rata malā, kura atrodas pretēji nullei. 6 čipi tiek novietoti šādi:

- 1 čips uz 5/8 „Split“ likmi
- 1 čips uz 10/11 „Split“ likmi
- 1 čips uz 13/16 „Split“ likmi

- 1 čips uz 23/24 „Split“ likmi
- 1 čips uz 27/30 „Split“ likmi
- 1 čips uz 33/36 „Split“ likmi

#### Orphelins a Cheval (Bāreņi)

Šī likme aptver kopumā 8 skaitļus divos ruletes rata segmentos, ko neaptver iepriekš minētās likmes Voisins du zero un Tiers du cylindre. 5 čipi tiek novietoti šādi:

- 1 čips uz 1 („Straight Up“ likme)
- 1 čips uz 6/9 „Split“ likmi
- 1 čips uz 14/17 „Split“ likmi
- 1 čips uz 17/20 „Split“ likmi
- 1 čips uz 31/34 „Split“ likmi

#### Voisins du zero (Nulles kaimiņi)

Šī likme kopumā aptver 17 skaitļus, iekļaujot 22, 25 un skaitļus, kas atrodas starp tiem ruletes rata malā, kura iekļauj nulli. 9 čipi tiek novietoti šādi:

- 2 čipi uz 0/2/3 „Street“ likmi
- 1 čips uz 4/7 „Split“ likmi
- 1 čips uz 12/15 „Split“ likmi
- 1 čips uz 18/21 „Split“ likmi
- 1 čips uz 19/22 „Split“ likmi
- 2 čipi uz 25/26/28/29 „Corner“ likmi
- 1 čips uz 32/35 „Split“ likmi

#### Jeu Zero (Nulles spēle)

Šī likme aptver nulli un 6 skaitļus nulles tuvumā uz ruletes rata: 12, 35, 3, 26, 0, 32 un 15. 4 čipi tiek novietoti šādi:

- 1 čips uz 0/3 „Split“ likmi
- 1 čips uz 12/15 „Split“ likmi
- 1 čips uz 26 („Straight Up“ likme)
- 1 čips uz 32/35 „Split“ likmi

Kaimiņu likme nosedz konkrētu skaitli, kā arī citus skaitļus, kas atrodas tā tiešā tuvumā uz ruletes rata. Lai novietotu kaimiņu likmi, noklikšķiniet/pieskarieties konkrētam skaitlim trases formas likmju zonā. Čips tiks novietots uz izvēlēta skaitļa un skaitļiem, kas atrodas tam blakus labajā un kreisajā pusē. Uzklīķķiniet/pieskarieties apļveida „-“ vai „+“ pogai, lai palielinātu vai samazinātu kaimiņu kopu pa labi un pa kreisi no izvēlēta skaitļa.

### Iecienītās un speciālās likmes

#### 7. IECIENĪTĀS LIKMES

- Papildu funkcija „Iecienītās likmes“ ļauj jums saglabāt iecienīto likmi vai dažādu likmju kombināciju, lai tās būtu ērtāk izdarīt turpmākajos raundos pie jebkura ruletes galda. Jūs varat saglabāt un rediģēt sarakstu ar līdz 15 iecienītajām likmēm ar dažādiem nosaukumiem.

#### 8. SAGLABĀT IECIENĪTO LIKMI

- Lai atvērtu iecienīto likmju izvēlni, noklikšķiniet/pieskarieties pogai IECIENĪTĀS LIKMES. Vēlreiz noklikšķiniet/pieskarieties pogai, lai aizvērtu šo funkciju.
- Kad esat izdarījuši savu iecienīto likmi vai likmju roku uz ruletes galda, noklikšķiniet/pieskarieties saitei SAGLABĀT PĒDĒJO LIKMI iecienīto likmju izvēlnē. Šai likmei tiks piedāvāts noklusējuma nosaukums, taču jūs varat ievadīt vieglāk atpazīstamu nosaukumu. Pēc tam jūs varat saglabāt un pievienot šo likmi jūsu iecienīto likmju sarakstam, noklikšķinot/pieskaroties pogai SAGLABĀT vai nospiežot taustiņu Enter.

## 9. IZDARĪT IECIENĪTO LIKMI

- Ja vēlaties izdarīt kādu no iecienītajām likmēm ruletes likmju izdarīšanas laikā, atveriet iecienīto likmju izvēlni, lai apskatītu visu iepriekš saglabāto likmju sarakstu. Tās tiks sarindotas hronoloģiskā secībā, sākot ar pirmo saglabāto iecienīto likmi. Jūs varat uzvirzīt kursoru virs jebkuras likmes sarakstā, lai apskatītu, kā čipi tiks novietoti uz ruletes galda. Uzklikšķiniet/pieskarieties vēlamās likmes nosaukumam, lai uzliktu to uz galda. Jūs varat arī pavairot (divkāšot, trīskāšot, četrkāšot...) jebkuras iecienītās likmes summu, noklikšķinot/pieskaroties tās nosaukumam vairāk nekā vienu reizi.

## 10. IECIENĪTĀS LIKMES PĀRSAUKŠANA VAI DZĒŠANA

- Kad ir atvērta iecienīto likmju izvēlne, jūs varat noklikšķināt/pieskarties pogai REDĪĢĒT, lai dzēstu vai pārsauktu jebkuru likmi sarakstā.
- Pārsauciet jebkuru likmi sarakstā, vispirms noklikšķinot/pieskaroties pelēkajam tekstlodziņam, kas ieskauj tās pašreizējo nosaukumu. Pēc tam jūs varat ievadīt jaunu nosaukumu un saglabāt to, noklikšķinot/pieskaroties pogai SAGLABĀT vai nospiežot tastatūras taustiņu Enter.

Dzēsiet jebkuru likmi, kuru nevēlaties paturēt iecienīto likmju sarakstā, noklikšķinot/pieskaroties tās attiecīgajai pogai DZĒST.

Kad esat beiguši rediģēt jūsu iecienīto likmju sarakstu, noklikšķiniet/pieskarieties pogai SAGLABĀT iecienīto likmju izvēlnes augšējā labajā stūrī vai arī noklikšķiniet/pieskarieties pogai IECIENĪTĀS LIKMES.

## 11. SPECIĀLĀS LIKMES

Iecienīto likmju otrajā cilnē jūs varat vieglāk izdarīt Finale en plein un Finale a cheval likmes.

### Finale en Plein

- Finale en plein 0 – 4 čipu likme nosedz 0+10+20+30, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 1 – 4 čipu likme nosedz 1+11+21+31, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 2 – 4 čipu likme nosedz 2+12+22+32, katru ar vienu čipu

- Finale en plein 3 – 4 čipu likme nosedz 3+13+23+33, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 4 – 4 čipu likme nosedz 4+14+24+34, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 5 – 4 čipu likme nosedz 5+15+25+35, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 6 – 4 čipu likme nosedz 6+16+26+36, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 7 – 3 čipu likme nosedz 7+17+27, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 8 – 3 čipu likme nosedz 8+18+28, katru ar vienu čipu
- Finale en plein 9 – 3 čipu likme nosedz 9+19+29, katru ar vienu čipu

### Finale a Cheval

- Finale a cheval 0/3 – 4 čipu likme nosedz 0/3+10/13+20/23+30/33, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 1/4 – 4 čipu likme nosedz 1/4+11/14+21/24+31/34, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 2/5 – 4 čipu likme nosedz 2/5+12/15+22/25+32/35, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 3/6 – 4 čipu likme nosedz 3/6+13/16+23/26+33/36, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 4/7 – 4 čipu likme nosedz 4/7+14/17+24/27+34, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 5/8 – 4 čipu likme nosedz 5/8+15/18+25/28+35, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 6/9 – 4 čipu likme nosedz 6/9+16/19+26/29+36, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 7/10 – 3 čipu likme nosedz 7/10+17/20+27/30, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 8/11 – 3 čipu likme nosedz 8/11+18/21+28/31, katru ar vienu čipu
- Finale a cheval 9/12 – 3 čipu likme nosedz 9/12+19/22+29/32, katru ar vienu čipu

## 12. Pilnās likmes

Pilnā likme uzliek visas iekšējās likmes uz konkrētu skaitli.

Piemēram, pilnā likme uz skaitli 36 novietos 18 čipus, lai to pilnībā nosegtu turpmāk parādītajā veidā: 1 čips uz vienkāršo jeb Straight-up likmi uz 36, 2 čipi uz katras no dalītajām jeb Split likmēm 33/36 un 35/36, 3 čipi uz Street likmes 34/35/36, 4 čipi uz 32/33/35/36 stūra jeb Corner likmes un 6 čipi uz līnijas jeb Line likmes 31/32/33/34/35/36.

### 13. Laimīgie skaitļi

LAIMĪGO SKAITĻU displejs parāda pēdējos laimīgos skaitļus.

Kreisajā pusē ir redzams pēdējā pabeigtā raunda rezultāts.

### 14. Jūsu jaunākie rezultāti

Noklikšķiniet uz pogas / pieskarieties pogai „STATISTIKA”, lai apskatītu laimīgo skaitļu tabulu līdz 500 pēdējos spēles raundos. Izmantojiet bīdāmo pogu, lai mainītu apskatāmo spēļu raundu skaitu.

Novietojot kursoru virs jebkuras statistikas diagrammas daļas, tiek iezīmēta pozīcija uz likmju galda, kurā tiktu novietots čips. Vienkārši noklikšķiniet/pieskarieties likmei, lai novietotu čipu.

### 15. Laimesti

Jūsu laimests ir atkarīgs no izdarītās likmes veida.

#### IEKŠĒJĀS LIKMES

LIKMES VEIDS	LAIMESTS
Straight Up	35:1
Split	17:1
Street	11:1
Corner	8:1
Line	5:1



## ĀRĒJĀS LIKMES

LIKMES VEIDS	LAIMESTS
Kolonna	2:1
Ducis	2:1
Sarkans/Melns	1:1
Pāris/Nepāris	1:1
1–18/19–36	1:1

La Partage noteikums atgriež pusi no uz vienādu iespēju likmes (Pāris/Nepāris, Sarkans/Melns, 1-18/19-36) liktās naudas, ja bumbaņa apstājas uz nulles.

Darbības traucējumi anulē visus laimestus un spēles.

### 16. 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.

17. 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).
18. 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.
19. Kad esat izvēlējušies 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.

20. **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.
21. 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.
22. Poga **ATKĀRTOT** ļauj jums atkārtot visas likmes, ko izdarījāt iepriekšējā raundā. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir novietots pirmais čips.
23. Poga **ATSAUKT** atsauc pēdējo izdarīto likmi.
24. 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.
25. Indikators **KOPĒJĀ LIKME** uzrāda visu pašreizējā raundā izdarīto likmju kopējo summu.

## 26. 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.

## 27. Automātiskā spēlēšana

Kad esat izdarījuši likmi, automātiskās spēlēšanas funkcija ļauj atkārtot izvēlēto likmi vai likmes izvēlētam spēļu raundu skaitam.

Lai sāktu automātisko spēlēšanu, izdariet likmes uz likmju režģa kā parasti, un pēc tam noklikšķiniet/pieskarieties pogai „Automātiskā spēlēšana“.

Tiks atvērts Automātiskās spēlēšanas panelis, kur jūs varat izvēlēties spēles raundu skaitu, kādā vēlaties atkārtot likmi. Tad noklikšķiniet/pieskarieties pogai **SĀKT**, lai aktivizētu automātisko spēlēšanu.

Atlasītais automātiskās spēlēšanas raundu skaits būs redzams indikatorā uz automātiskās spēlēšanas pogas. Atlikušo automātiskās spēlēšanas raundu skaits tiks atjaunināts, kad sāks automātiskā spēlēšana.

Kopējo automātiskās spēlēšanas likmes summu var aprēķināt, sareizinot atlasīto automātiskās spēlēšanas raundu skaitu ar kopējās likmes vērtību. Atlikušo automātiskās spēlēšanas limitu var aprēķināt, sareizinot atlikušo automātiskās spēlēšanas raundu skaitu ar viena raunda kopējās likmes vērtību.

Jūsu automātiskās spēlēšanas raundi turpināsies, līdz vai nu tiks pabeigts izvēlētais automātiskās spēlēšanas raundu skaits, vai arī līdz pārtrauksiet automātisko spēlēšanu, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties STOP pogai.

Izdarot papildlikmes likmju režģī vai arī dubultojojot likmes, kamēr ir aktivizēta Automātiskā spēlēšana, Automātiskās spēlēšanas funkcija netiks apturēta. Tiks parādīts ziņojums, ļaujot jums izvēlēties, vai nu turpināt Automātisko spēlēšanu ar jūsu mainītajām likmēm, vai pārtraukt Automātisko spēlēšanu.

## 28. 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.

## 29. 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.

### 30. 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.

### 31. 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.

### 32. 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:

### 33. VISPĀRĪGI

- Jūs varat paslēpt/parādīt citu spēlētāju čata ziņas.

#### VIDEO

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

## SKAŅA

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

### 34. Iemaksas un izmaksas

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

### 35. 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.

### 36. 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.

### 37. 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.

### 38. 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 pamestīsiet šo galdu.

- Ja noklikšķināt tieši uz galda ikonas, nevis pogas +GALDS, jūs vienkārši pārslēgsiet galdus, nevis pievienosities 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.

### 39. 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.