

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



## Spēles noteikumi

**Spēles nosaukums:** Monopoly Big Baller™

**Spēles izstrādātāja nosaukums:** Evolution Malta Limited

**Spēles veids:** Tiešsaistes galdu spēle.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 0.20 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

„Monopoly Big Baller” ir unikāls un izklaidējošs spēļu šovs, kas apvieno „Mega Ball” ar vienu no pasaulē populārākajām galda spēlēm. Lieciet likmi uz Iespējas vai Brīvā lauciņa kartītēm, vērojiet, kuras numurētās bumbiņas tiek nejauši izvilktas no lototrona, un aizpildiet līnijas, lai uzvarētu.

Lieciet likmes uz „3 METIENI” un „5 METIENI”, lai spēlētu Bonusa spēli, kurā nokļūsi pie virtuāla 3D Monopola laukuma, pa kuru staigā Monopola kungs, vācot jums reizinātāju balvas.

MONOPOLA nosaukums un logo, spēles laukuma īpašais dizains, četri stūru kvadrāti, MONOPOLA KUNGA vārds un tēls, kā arī visi īpašie spēles laukuma un kauliņu elementi ir „Hasbro” īpašumu tirdzniecības spēles un spēļu aprīkojuma preču zīmes. ©1935., 2022. „Hasbro”. Visas tiesības aizsargātas.

## 2. SPĒLES NOTEIKUMI

### Galvenā spēle

Lieciet likmi uz 1–4 Iespējas / Brīvā lauciņa kartītēm. Kad uzliekat likmi, 5x5 lauciņu kartītē, uz kuras uzlikāt likmi, tiek izvietoti nejauši ģenerēti skaitļi no 1 līdz 60. Katru kartīti var mainīt no Iespējas kartītes uz Brīvā lauciņa kartīti un otrādi.

- Brīvā lauciņa kartīte – centrālais lauciņš ir „brīvais lauciņš”, kas aizstāj izlozētu skaitli. Tas palielina jūsu iespēju aizpildīt līniju.



- Iespējas kartīte – uz kartītes nav brīvo lauciņu, taču uz centrālā lauciņa ir garantēts reizinātājs. Tas palielina iespēju iegūt lielāku laimestu, taču ir mazāka iespēja aizpildīt līniju.



Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, Monopola kungs nolaiž sviru, lai uz jūsu kartītēm pēc nejaušības principa izvietotu žetonus (brīvos lauciņus) un reizinātājus. Žetons aizstāj izlozētu skaitli, savukārt reizinātājam ir iespēja palielināt jūsu laimestu.

Reizinātāji aktivizējas, kad tiek izlozēta bumbiņa vai vairākas bumbiņas, kas atbilst skaitlim ar reizinātāju uz kartītes.

Var tikt ģenerēti trīs veidu iespējas reizinātāji:

- Standarta (10x vai 20x) – ja iegūstat skaitli ar standarta reizinātāju un šis skaitlis ir attiecīgās kartītes laimējušā līnijā, jūsu laimests par

šo līniju tiek reizināts ar konkrēto reizinātāju. Ja laimējušā līnijā ir vairāki standarta reizinātāji, pirms reizināšanas tie tiek saskaitīti. Piemēram, ja uz kartītes uzliekat 5 € likmi un uz kartītes ir laimējusi līnija ar standarta reizinātāju 10x un otru standarta reizinātāju 20x, aprēķins ir  $5 \text{ €} \times (10x + 20x) = 150 \text{ €}$ .



- Līnijas (20x vai 50x) – ja iegūstat visus skaitļus un izveidojas laimējusi līnija ar līnijas reizinātāju, jūsu laimests par šo līniju tiek reizināts ar šo reizinātāju. Ja attiecīgajā līnijā ir arī skaitļi ar standarta reizinātājiem, pirms reizināšanas tie tiek saskaitīti ar līnijas reizinātāju. Piemēram, ja uz kartītes uzliekat 5 € likmi un uz kartītes ir laimējusi līnija ar līnijas reizinātāju 50x un standarta reizinātāju 10x, aprēķins ir  $5 \text{ €} \times (50x + 10x) = 300 \text{ €}$ .



- Globālais (2x vai 3x) – ja iegūstat skaitli ar globālo reizinātāju, jūsu laimests par visām līnijām šajā kartītē (ieskaitot līnijas vai standarta reizinātājus) tiek reizināts ar šo reizinātāju. Skaitlim ar globālo reizinātāju nav jābūt laimējušajā līnijā. Piemēram, ja uz kartītes uzliekat 5 € likmi un uz kartītes ir globālais reizinātājs 2x, kura skaitlis tiek izlozēts, un laimējusi līnija ir ar standarta reizinātāju 10x un līnijas reizinātāju 50x, aprēķins ir  $5 \text{ €} \times (10x + 50x) \times 2 = 600 \text{ €}$ .

Globālo reizinātāju maksimālais skaits vienā kartītē ir 2.



Pēc tam no lototona tiek izvilktas 20 no 60 numurētām bumbiņām. Ja izvilktās bumbiņas numurs sakrīt ar skaitli uz kādas no jūsu kartītēm, uz šī skaitļa automātiski tiek uzlikts žetons.

Spēlē ir redzamas izlozētās bumbiņas un to skaitļi šajā raundā, kā arī tas, cik bumbiņas vēl tiks izlozētas. Zaļās bumbiņas ir tās, kuru skaitļi ir uz vismaz 1 no jūsu kartītēm, savukārt pelēkās bumbiņas ir tās, kuru skaitļi nav uz jūsu kartītēm.



Ja aizpildāt līniju uz kādas kartītes, šīs kartītes likme ir laimējusi.

## Bonus Game

Lai piedalītos Bonusa spēlē (Bonus Game), lieciet likmi uz „3 METIENI” vai „5 METIENI”. Ja tiek izlozēti visi vienas vai otras likmes pozīcijas skaitļi (3 unikāli skaitļi „3 METIENI” gadījumā un 4 unikāli skaitļi „5 METIENI” gadījumā), jūs laimējat šo likmi, un uzreiz pēc visu 20 skaitļu izlozēšanas sākas Bonusa spēle. Pēc likmju likšanas laika beigām uz „3 METIENI” un „5 METIENI” skaitļiem pēc nejaušības principa var parādīties arī žetoni (brīvie lauciņi), taču reizinātāji uz tiem nevar būt. Jūs varat likt likmes un piedalīties Bonusa spēlē neatkarīgi no tā, vai likāt likmes Galvenajā spēlē.

Bonusa spēli spēlē ar diviem metamajiem kauliņiem. Ja ir laimējusi likme uz „3 METIENI”, tad metamos kauliņus met 3 reizes. Monopola kungs iet apkārt 3D Monopola laukumam un savāc jūsu naudas un reizinātāju laimestus. Ja ir laimējusi likme uz „5 METIENI”, tad metamos kauliņus met 5 reizes. Ja laimējat uz abām Bonusa likmju pozīcijām, tās tiek izspēlētas pēc kārtas, kā divas atsevišķas Bonusa spēles.

Monopola laukums ir izkārtots tāpat kā standarta „Monopols” spēlē: ģpašumi, komunālie uzņēmumi, bezmaksas autostāvvietā, dzelzceļi, nodokļi, cietums/„Ejiet cietumā”, Iespēja/Sabiedriskais fonds un STARTS.

Ģpašumiem, komunālajiem uzņēmumiem, dzelzceļam un bezmaksas autostāvvietai ir pamata laimesti.

Bonusa spēlei sākoties, uz atsevišķiem ģpašumiem pēc nejaušības principa tiek būvētas mājas un viesnīcas, kas palielina ģpašumu reizinātājus (no 1x līdz 500x).

Kad metamie kauliņi ir uzmeti, Monopola kungs veic gājienu pa Monopola laukumu atbilstoši uzmeto kauliņu punktu summai. Tiek parādīts jūsu kopējais Bonusa spēles laimests, kas tiek pievienots jūsu Bonusa laimestam.

Ja Monopola kungs apstājas uz „Iespēja” vai „Sabiedriskais fonds” lauciņa, jūs varat laimēt nejauša apjoma naudas laimestu vai saņemt sodu.

Ja Mistery Monopols apstājas uz „Ejiet cietumā” lauciņa, viņš dodas uz Cietuma lauciņu. Lai izkļūtu un turpinātu iet pa laukumu, ir jāuzmet vienāds punktu skaits uz abiem kauliņiem. Nonākšana Cietumā un Bonusa spēles pabeigšana, atrodoties Cietumā, neietekmē jūsu iepriekšējos Bonusa laimestus. Pēc diviem metieniem, kuros neizdodas uzmet vienādu punktu skaitu uz abiem kauliņiem, Mystery Monopols automātiski tiek atbrīvots no Cietuma un var brīvi pārvietoties pa laukumu atbilstoši turpmākajiem metieniem.

Ja ar abiem metamajiem kauliņiem tiek uzmetts vienāds punktu skaits, jūs saņemat papildu metienu.

Ienākumu nodoklis samazinās jūsu Bonusa laimestu par 10 %, bet Peļņas iespējas nodoklis samazinās jūsu laimestu par 20 %. Nodokļi un nodevas tiks atskaitītas tikai tad, ja jūsu Bonusa laimesti to atļauj.

Kad Monopola kungs šķērso lauciņu „STARTS”, visi laimesti, kas pēc tam tiek iegūti uz laukuma, tiek dubultoti.

Kad kauliņu metieni ir beigušies, Bonusa spēle noslēdzas. Pēc tam tiek izmaksāti visi jūsu Bonusa laimesti kopā ar Bingo spēles laimestiem.

#### Laimesti

Likmes pozīcija	Laimests
Brīvā lauciņa kartīte	2–39:1 par līniju
Iespējas kartīte	2–199:1 par līniju
3 METIENI	Bonus Game
5 METIENI	Bonus Game

Pamata laimests par katru laimējušo kartīti bez reizinātājiem ir 3x. Ja divas vai vairākas līnijas laimē bez reizinātājiem, to laimesti tiek saskaitīti (piemēram, ja jūsu kartīte laimē ar divām līnijām bez reizinātājiem, laimests par šo kartīti ir 6x). Savukārt, ja uz laimējušās kartītes ir standarta vai līnijas reizinātājs, tas aizstāj pamata reizinātāju (piemēram, ja kartīte laimē ar līniju, kurā ir 10x reizinātājs, jūsu reizinātājs šai kartītei ir 10x).

Maksimālais laimests, kas tiek izmaksāts spēles raundā, ir 500,000 €. Spēles raunds turpinās, pat ja sasniegts maksimālā laimesta limits. Maksimālā laimesta limits tiek piemērots tikai spēles raunda beigās.

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

#### Spēles izmaksa

Optimālais teorētiskās spēles izmaksas (RTP) procents ir 96,10 %.

RTP konkrētiem likmju veidiem ir šādi: 96,10 % uz Brīvo lauciņu, 96,10 % uz Iespēju, 95,80 % uz „3 METIENI” un 95,20 % uz „5 METIENI”.

## 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.

Minimālais likums: **€0.20 – 1,000**

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

KONTA ATLIKUMS  
**€ 100,000**

Visaptverošajā skatā TAIMERIS informē, cik laika atlicis likmju likšanai. Kad laiks ir pagājis, likmes vairs netiek pieņemtas.



Klasiskajā skatā LUKSOFORS informē par spēles raunda pašreizējo statusu un parāda, kad varat likt likmi (ZAĻA gaisma), kad likmju likšanas laiks ir gandrīz beidzies (DZELTENA gaisma) un kad likmju likšanas laiks ir beidzies (SARKANA gaisma).

LIECIET LIKMES

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 izvēlējušies čipu, izdariat savu likmi, vienkārši noklikšķinot/pieskaroties atbilstošajai likmes pozīcijai uz spēles galda. Katru reizi, kad jūs noklikšķināt/pieskarieties likmes pozīcijai, jūsu likmes vērtība palielinās par izvēlētajā 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 (tostarp uz kāršu veidiem) no iepriekšējā spēles raunda. Šī poga ir pieejama tikai, kad ir uzlikts pirmais čips.



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 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.



## 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.

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



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

## 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.

## 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.

## Spēļu vēsture

Nospiežot pogu VĒSTURE, tiks atvērta 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.

## 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.



## 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 BALSĪ** un **SPĒLES SKAŅU**, kā arī noregulēt skaļumu.

## Iemaksas un izmaksas

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



## 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.



## 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 čatā 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.

## 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.

## Vairāk spēļu

Pogu FOAJĒ, iespējams nospiegt jebkurā laikā no jebkuras spēles.



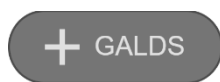
Tā ļauj jums vienkārši nomainīt spēles galdu vai izvēlēties jebkuru citu aktīvo spēli. Jūs netiksiet izslēgti no esošās spēles, kamēr nebūsit izvēlējušies jaunu spēli/galdu, kurai vēlaties pievienoties. Jūs varat

izmantot FOAJĒ, lai pārlūkotu citas spēles, kamēr joprojām spēlējat pašreizējo spēli.

### Vairāku spēļu spēlēšana

Ja jūs izbaudāt nepārtrauktu aktivitāti, jūs varat pievienoties vairākiem spēļu galdiem un tad vienlaicīgi tos visus apskatīt un spēlēt 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 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.

### Taustiņu saīsnes

Taustiņu saīsnes var izmantot, lai ātri veiktu noderīgas spēles funkcijas.

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.

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