

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



## Spēles noteikumi

**Spēles nosaukums:** Dragon Tiger™

**Spēles izstrādātāja nosaukums:** Pragmatic Play Ltd

**Spēles veids:** Tiešsaistes galdu spēle.

**Minimālā likme vienam spēles gājienam:** 0.10 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

**Dragon Tiger** ir ļoti populāra kāršu spēle, kuras izcelsmes vieta ir Kambodža. Katrā spēles kārtā, tāpat kā spēlē Baccarat, var piedalīties neierobežots spēlētāju skaits. Spēles vienkāršība un tās ātrais temps padara to par piemērotu spēlētājiem, kuri spēlē ar augstām likmēm, un tiem, kuri liek likmes uz sērijām.

Spēles mērķis ir paredzēt, kurai rokai ir augstāka kārts — pūķim (Dragon) vai tīģerim (Tiger). Spēlē netiek izdalītas papildu kārtis.

## Kā Spēlēt

Lai sāktu spēli, izvēlieties likmes lielumu, žetonu panelī noklikšķinot uz žetona, pēc tam noklikšķiniet uz kādas no savām izvēlēm: Pūķis, tīģeris, Neizšķirts vai Neizšķirts Mastā.

Kamēr uz ekrāna ir redzams ziņojums „**JŪSU LIKMES, LŪDZU**”, ir atļauts likt likmes vai modificēt tās.

Likmesliktamparedzētajā laikā līdz brīdim, kad dīleris paziņo: „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”.

Jūsu likmju kopējā summa ir redzama lauciņā **Kopējā Likme**.

Dīleris izdala vienu kārti, kas tiek nodedzināta, un pēc tam nākamās **divas kārtis** šādā secībā: pirmo kārti pūķim, bet otro — tīģerim. Kad likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, dīleris atklāj pūķim un tīģerim izdalītās divas kārtis.

Kad Live dīleris katrai rokai ir izdalījis kārtis un atklājis tās, spēles kārtā ir beigusies. Uzvar tā puse, kurai kārts vērtība ir augstāka. Ja kāršu vērtība ir vienāda, tad spēli atzīst par neizšķirtu.

Laimējušās likmes lauciņi tiek iezīmēti uz spēles lietotāja interfeisa. Ja kāda no jūsu likmēm atrodas uz laimējušo likmju lauciņiem, tad jūs saņemat laimestu saskaņā ar to, kāda veida likmes uzlikāt. Jūsu laimesta summa būs redzama laimesta ziņojumā.

Kad spēles kārtā ir beigusies, dīleris savāc visas uz galda esošās atklātās kārtis, ievieto tās plauktiņā ar nomestajām kārtīm un atver likmes nākamajai spēles kārtai.

## Kāršu Vērtības

Spēli spēlē ar astoņām standarta kāršu kavām un katrā no tām ir 52 kārtis.

Pamata Dragon Tiger spēlē būtiska ir tikai katras kārts skaitliskā vērtība, un kāršu mastīm (erceni, pīķi, kreiči vai kāravi) nav nozīmes.

Kārtis	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Punkti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

## Pamatlikmes

Dragon Tiger spēlē ir trīs dažādu veidu pamatlikmes, kuras var likt atbilstoši trim iespējamiem iznākumiem: **Pūķis** uzvar, **Tīģeris** uzvar un uz **Neizšķirtu** uzliktā likme uzvar (tas notiek, ja kārtīm pūķa un tīģera pusēs ir vienāda punktu summa). Pastāv arī **Neizšķirts Mastā**, kam ir līdzīgs iznākums kā parastajam neizšķirtam (kārtīm abās pusēs ir vienāda punktu summa), taču kārtīm ir jābūt vienā mastā.

Likmes var likt uz UI grafiskā spēles laukuma norādītajiem lauciņiem. Dragon Tiger spēlē pūķa likmes lauciņš ir tradicionāli iekrāsots sarkanā krāsā, tīģera lauciņš ir dzeltenā, bet neizšķirta un neizšķirta mastā lauciņš — zaļā krāsā.

Laimējušo likmi uz **Pūķi** izmaksā **1:1**. Laimējušo

likmi uz **Tīģeri** izmaksā **1:1**.

Laimējušo likmi uz **Neizšķirtu** izmaksā **11:1** un **Neizšķirtu Mastā** — **50:1**. Turklāt neizšķirta gadījumā jūs zaudējat tikai pusi no savas uz pūķi vai tīģeri uzliktās likmes.

Likmju likšana uz pūķa un arī tīģera lauciņa var būt pretēju likmju bloķēšana.

## Papildlikmes

Lai padarītu jūsu Dragon Tiger spēles pieredzi aizraujošāku un iegūtu lielākus un biežākus laimestus, mēs piedāvājam vairāku veidu papildlikmes:

- Liela
- Maza
- Pāra
- Nepāra
- Sarkana
- Melna

### Liels un Mazs

Papildlikme **Liels** laimē, ja attiecīgajai pusei ir izdalīta kārts ar punktu vērtību 8 vai vairāk, un zaudē, ja tā ir 6 vai mazāk.

Papildlikme **Mazs** laimē, ja attiecīgajai pusei ir izdalīta kārts ar punktu vērtību 6 vai mazāk, un zaudē, ja tā ir 8 vai vairāk.

Laimējušo likmi uz Lielu vai Mazu kārti izmaksā **1:1**.

### **Papildlikme Nepāra un Pāra**

Papildlikmes **Nepāra** laimē ar šādu kārts vērtību: A, 3, 5, 9, J un K.

Papildlikmes **Pāra** laimē ar šādu kārts vērtību: 2, 4, 6, 8, 10 un Q.

Laimējušo likmi uz Nepāra vai Pāra kārti izmaksā **1:1**.

### **Papildlikme Sarkans un Melns**

Papildlikme **Sarkans** laimē, ja attiecīgajai pusei ir izdalīta sarkana kārts. Papildlikme

**Melns** laimē, ja attiecīgajai pusei ir izdalīta melna kārts.

Laimējušo likmi uz Sarkanu vai Melnu kārti izmaksā **1:1**.

**Piezīme:** Liela/Maza, Nepāra/Pāra, Sarkana/Melna zaudē, ja izdalītās kārts skaitliskā vērtība ir 7.

Jebkurā pusē liekot papildlikmes uz Lielu, Mazu, Nepāra, Pāra, Sarkanu un Melnu kārti, pastāv daži ierobežojumi:

- Likmju likšana uz „Lielas” un „Mazas” vai „Nepāra”, „Pāra”, „Sarkanas” un „Melnas” kārts lauciņa abās pusēs tajā pašā spēles kārtā var būt pretēju likmju bloķēšana.

*Piemēram, likmes likšanu tīģera pusē uz pāra un nepāra kārti var ierobežot, savukārt likmes Tīģera pusē uz pāra kārti un Pūķa pusē uz nepāra kārti neierobežo.*

- Pēc tam, kad no vienas kāršu izdales kurpes ir izspēlētas **50 spēles kārtas**, papildlikmes „Liels”/„Mazs”, „Nepāra”/„Pāra” un „Sarkans”/„Melns” tiek **atspējotas**.

## **Likmju Likšana**

**Liekot likmes**, lūdzu, pievērsiet uzmanību zemāk minētajiem ekrāna elementiem, lai pārliecinātos, ka jūsu likmes ir uzliktas laikā un apstiprinātas veiksmīgi.

**Galda Nosaukums** norāda galdu, pie kura šobrīd spēlējat, un **Galda Limiti** parāda pie galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot šajā vietā, atveras **Likmju Limitu un Izmaksu** logs, kas parāda katra likmes veida minimālo un maksimālo limitu, kā arī izmaksas koeficientus.

Dragon Tiger \$ 1 to \$ 10,000 ▼

**Spēles Informācijas Indikators** informē par spēles statusu, likmju veikšanai atlikušo laiku un jūsu likmjstatusu.

PLACE YOUR BETS - 10

„**JŪSU LIKMES, LŪDZU**” parādās, lai informētu, kad drīkst sākt likt likmes. Indikatorjosla parāda atlikušo laiku zaļā krāsā, kas samazināsies virzienā pa kreisi. „**PĒDĒJĀS LIKMES**” parādās, kad likmju veikšanai ir atlikušas vien piecas sekundes. Šis indikators iekrāsosies oranžā krāsā.

„**LIKMES PĀRTRAUKTAS**” nozīmē, ka likmju likšanai paredzētais laiks ir beidzies, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas.

Kad likmju likšanai paredzētais laiks būs beidzies, saņemsit ziņojumu „**LIKMES PIENEMTAS**”, kas norādīs uz to, ka likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles kārtā. Savādāk gadījumos, kas paskaidroti šīs rokasgrāmatas sadaļā „[Spēles Neērtības](#)”, saņemsit ziņojumu „**DAĻA LIKMJU NAV PIENEMTAS**” vai „**LIKMES NORAIĀDĪTAS**”.

Ziņojums „**DALA**” parādās, kad dīleris daļa sākotnējās kārtis un papildu kārtis.

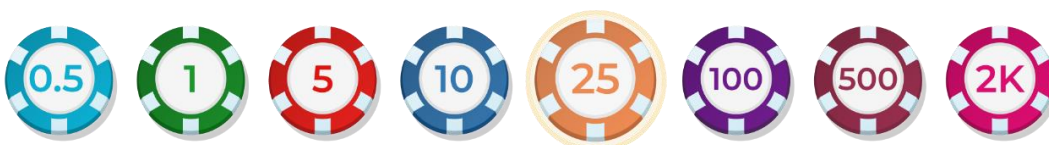
Ja pašreizējā spēles kārtā neesat uzlicis nevienu likmi, parādās ziņojums „**GAIDIET NĀKAMO SPĒLES KĀRTU**”. Kad šī spēles kārtā ir beigusies, likmes var likt nākamajā kārtā.

Statusa joslas ziņojums „**ZEMA BALANCE**” nozīmē to, ka jūsu atlikums ir nepietiekams, lai nosegtu uz galda atļauto minimālo likmi. Lai varētu piedalīties spēlē, papildiniet savu bilanci ar naudas līdzekļiem.

Ja spēle ir īslaicīgi slēgta dīlera kļūmes, iekārtas kļūmes vai citu neparedzētu apstākļu dēļ, parādās ziņojums „**SPĒLEIRAPTURĒTA**”.

Ja spēles kārtā ir atcelta neparedzētu apstākļu dēļ, un tūlītējs risinājums nav iespējams, parādās statusa joslas ziņojums „**SPĒLE ATCELTA**”. Plašāku informāciju par gadījumiem, kad „Spēle atcelta”, meklējiet šīs rokasgrāmatas sadaļā „[Spēles Neērtības](#)”.

**Žetonu Ekrāns** ļauj izvēlēties žetonu vērtību, ar kuriem vēlaties likt likmes. Lai apskatītu visas iespējamās žetonu vērtības, noklikšķiniet uz žetona ekrāna apakšējā daļā zem pogām **Atkārtot**, **Dubultot** un **Atsaukt**. Pieejamas tikai tās žetonu vērtības, kuras var izmantot ar jūsu pašreizējo atlikumu.



**Poga Atkārtot** ļauj atkārtot to pašu likmi vai tās pašas likmes, kuru(-as) likāt pie pašreizējā galda iepriekšējā spēles kārtā. Noklikšķinot uz pogas Atkārtot, tiek iespējotas pogas Dubultot un Atsaukt.



Noklikšķinot uz **pogas Dubultot**, jūsu likme, kuru uzlikāt uz pieejamās likmes pozīcijas, tiek dubultota. Katrs klikšķis jūsu likmi dubulto.



Noklikšķinot uz **pogas Atsaukt**, jūsu pēdējā izdarītā likme tiek noņemta. Šī poga ir pieejama tikai laikā, kad tiek veiktas likmes. Kad likmes ir aizvērtas, uzliktās likmes nav iespējams atsaukt vai mainīt. Atkārtoti noklikšķinot uz pogas Atsaukt, likmes tiek viena pēc otras noņemtas, sākot ar pēdējo uzlikto likmi vai pēdējām uzliktajām likmēm.



**Bilances indikators** parāda jūsu pieejamos līdzekļus un valūtu. Uz darbvirsmas un mobilajās ierīcēs tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

Lūdzu, pārliecinieties, ka pirms spēles uzsākšanas jūsu bilance ir pietiekama, lai nosegtu likmes.

Ja bilance nav atjaunota pēc likmju uzlikšanas vai pēc tam, kad redzams laimesta ziņojums, lūdzu, mēģiniet pārlūkā atsvaidzināt spēles logu vai noklikšķiniet uz jūsu tastatūras taustiņa F5.

**Kasiera poga** (ja tāda ir), kas uz darbvirsmas atrodas blakus Bilances pogai, atver kasiera logu, kurā var veikt iemaksas un izmaksas. Mobilajās ierīcēs Kasiera poga atrodas spēles izvēlnē.



**Kopējās likmes indikators** parāda visu šajā spēles kārtā uzlikto likmju pašreizējo summu. Tas vienmēr ir redzams spēles loga apakšā.

**Spēles ID Numurs** parāda jebkuras spēles unikālo identifikatoru — pašreizējās spēles ID numuru. Tas atrodas blakus spēles nosaukumam. **Laika indikators** parāda jūsu pašreizējo vietējo laiku.

12:36 ID:1234567890

Ja ir kādi jautājumi vai vēlēšanās sazināties ar **Klientu Atbalstu**, vienmēr jāpieraksta **Spēles ID Numurs** vai arī jāuzņem ekrānuzņēmums ar to.

## Automātiskā Spēle

**Automātiskās spēles funkcija** dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski atkārtot savas likmes. Lai aktivizētu automātiskās spēles funkciju, uzlieciet savas likmes un nospiediet **pogu Automātiskā spēle**.



Šī darbība atver **Automātiskās spēles logu**, kur var atrast visus iespējamus iestatījumus, kas palīdz uzsākt automātiskās spēles funkciju. Atkarībā no jūsu kazino jurisdikcijas dažas konfigurācijas var būt obligātas.

Kamēr automātiskās spēles logs ir atvērts, automātisko spēli var uzsākt tajā spēles kārtā, kad funkcija tika ierosināta vai arī jebkurā no nākamajām spēles kārtām. Automātiskās spēles funkcija sāk darboties, nospiežot pogu **Sākt**. Atlikušo automātiskās spēles kārtu skaits ir redzams uz pogas **Modificēt Automātisko spēli**.



Kad automātiskā spēle ir sākusies, jūs savas likmes varat modificēt likmju likšanas laikā, uz laukuma uzliekot papildu žetonus.

**Lai apstādinātu Automātiskās spēles funkciju**, atveriet automātiskās spēles logu un nospiediet **pogu Pārtraukt**.

Automātiskās spēles funkcija **apstāsies automātiski** šādos gadījumos:

1. Izvēlēto automātiskās spēles kārtu skaits sasniedz 0. Jūs informēs ekrāna ziņa.
2. Jūsu atlikums ir nepietiekams, lai turpinātu automātisko spēli.
3. Aktivizējas viens vai vairāki **Pārtraukt automātisko spēli** gadījumi (ja piemērojami): atlikums samazinās, atlikums palielinās vai viens laimests pārsniedz izvēlēto vērtību.

## Teorētiskais Spēlē Ieguldītās Naudas Atmaksas Procents

Parastās Dragon Tiger spēles teorētiskais RTP:

Likmes veids	Teorētiskais Spēlē Ieguldītās Naudas Atmaksas Procents
Pūķis	96,27 %
Tiģeris	96,27 %
Neizšķirts	89,64 %
Neizšķ.mastā	86,02 %

Dragon Tiger spēles optimālais teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 96,27 %.

Papildlikmju teorētiskais RTP:

Likmes Veids	Teorētiskais Spēlē Ieguldītās Naudas Atmaksas Procents
Liels	92,31 %
Mazs	
Pāra	
Nepāra	
Sarkans	
Melns	

## Spēles Dragon Tiger Rīcības Plāni

Spēles Dragon Tiger tendences ir līdzīgas spēles Baccarat tendencēm, un tās tiek apkopotas uz „ceļiem”, kas ir ilustrēti spēles izdales kurpes rezultātu attēlojumi. Šie ceļi palīdz spēlētājiem ātri novērtēt spēles vēsturi, identificēt tendences un mēģināt paredzēt iznākumus nākotnē.

Spēles Dragon Tiger statistikas ceļš sākas tad, kad no jaunās kāršu izdales kurpes izdala pirmo spēles kārtu, un tas turpinās līdz brīdim, kad parādās sadalošā kārts. Kad kāršu izdales kurpes pēdējā spēles kārtā ir izdalīta, visus pašreizējos datus no rīcības plāna izdzēš.

Sākot kāršu dalīšanu no jaunās kāršu izdales kurpes, process sākas no jauna.







Ir pieejami piec tradicionālie ceļi:

- Lielais Ceļš
- Lielacainais Zēns
- Mazais Ceļš
- Tarakānu Ceļš
- Pērļu Plāksne

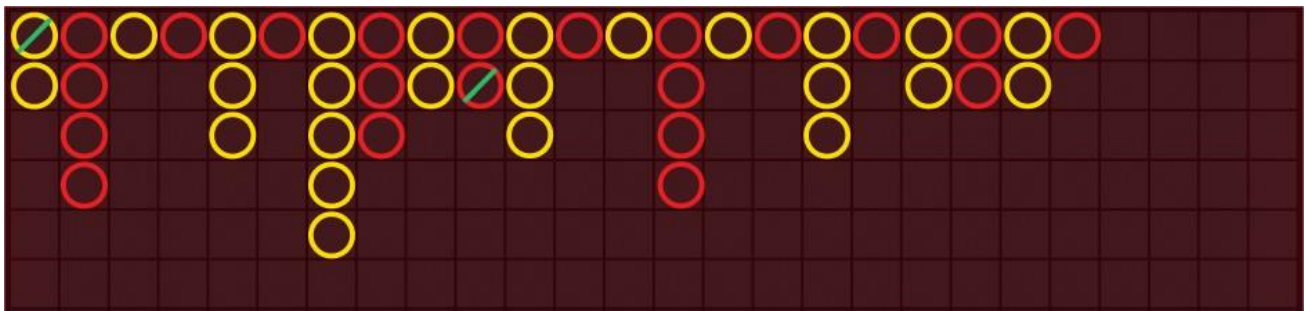
### Lielais ceļš

**Lielais Ceļš** ir galvenais ceļš, no kura tiek atvasināti visi pārējie ceļi. Tas ir režģveida ceļš, ko dziļumā vienmēr veido sešas rindas, bet platumā — daudzas kolonnas.

Simboli, kas atrodas uz Lielā ceļa:

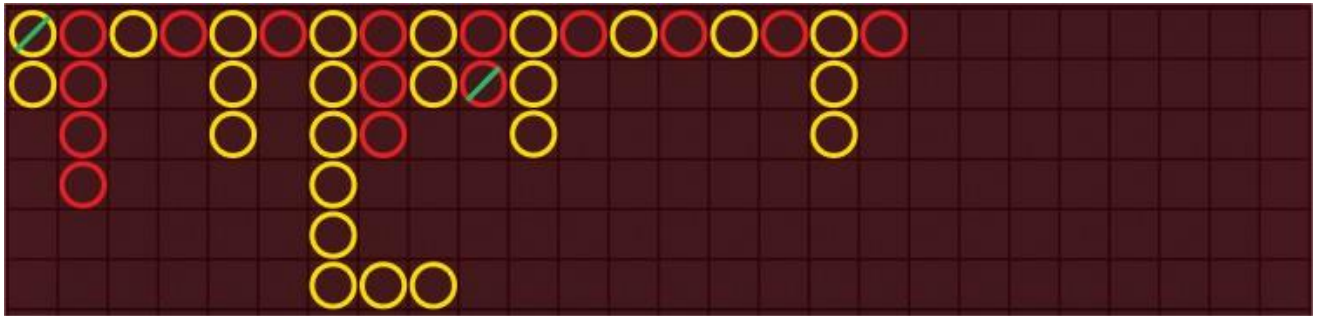
<b>Ikonas</b>				
<b>Nozīme</b>	Pūķis uzvar	Tīģeris uzvar	Uzvar neizšķirts pēc Tīģera uzvaras	Divi secīgi Neizšķirti

Sākot dalīt kārtis no jaunas kāršu izdales kurpes, pirmais rezultāts parādās Lielā ceļa kreisajā augšējā stūrī. Ja otrajā iznākumā uzvar tā pati puse, kura pirmajā, tad iznākumu ieraksta apakšā zem pirmā. Ja uzvar otra puse, tad rezultāts parādās jaunas kolonnas augšā, un šādi process turpinās visas kāršu izdales kurpes laikā. Rezultātā Lielais ceļš kļūst par kolonnu rindām ar dažādu krāsu tukšiem aplīšiem ar minimums vienu aplīti kolonnā un neierobežotu rindu daudzumu platumā: sarkanie aplīši apzīmē pūķa uzvaru, bet dzeltenie — tīģera.



Uz Lielā ceļa **Neizšķirts** netiek atzīmēts atsevišķā šūnā, bet vienkārši kā zaļa šķērsvītra pāri pēdējam iznākumam. Vairāku neizšķirtu gadījumā blakus zaļajai šķērsvītrai parādās mazs skaitlis, kas norāda uz neizšķirtu skaitu. Ja iznākums ir neizšķirts vēl pirms uzvarējis pūķis vai tīģeris, tad zaļā neizšķirta šķērsvītra parādās uz režģa kreisajā augšējā stūra šūnā, un, kad uzzina pirmo pūķa vai tīģera spēles iznākumu, tad konkrētās krāsas aplītis parādās tajā pašā šūnā zem neizšķirta šķērsvītras.

Ja pūķis vai tīģeris uzvar sešas secīgas reizes, un ekrāna vertikālajā kolonnā vairs nav vietas, tad šo gadījumu sauc par „**pūķi**”. Populāra Dragon Tiger spēles stratēģija ir „sekot pūķim” un, izdarot likmes, ņemt vērā šo tendenci.



## Atvasinātie Ceļi

Visi ceļi („**Lielacainais Zēns**”, „**Mazais Ceļš**” un „**Tarakānu Ceļš**”) ir atvasināti no Lielā ceļa un izskaidro tā dažādās sistēmas. Atvasinātie ceļi precīzi nepastāsta, kas ir noticis pirms tam, taču tie pasaka, vai ir notikuši sistēmiski gadījumi, tāpēc tos pazīst arī kā „pareģojošos ceļus”.

Atvasinātos ceļus veido sarkani un zili simboli: tukši aplīši „Lielacainā zēna” ceļam, pilni aplīši „Mazajam ceļam” un slīpsvītras — „Tarakānu ceļam”.

Sarkanie un dzeltenie simboli, kas veido atvasinātos ceļus, neattiecas uz pūķi vai tīģeri. **Sarkans** parasti nozīmē to, ka ir kāda sistēma, taču **dzeltens** nozīmē to, ka kāršu izdales kurpe ir „juceklīga” un nav sistēmiska.



Katrs rīcības plāns atzīmē spēles iznākumus, izmantojot dažādas sistēmas. Konkrētāk, atšķirība izpaūžas sākumpunktā un uz Lielā ceļa atzīmētajos iznākumos:

- **Lielacainajam Zēnam**: otrais iznākums otrajā kolonnā;
- **Mazajam Ceļam**: otrais iznākums trešajā kolonnā;
- **Tarakānu Ceļam**: otrais iznākums ceturtajā kolonnā.

Kad atvasinātais ceļš sākas, pēc katras rokas tam pievieno papildu sarkanu vai zilu simbolu.

Noklikšķinot uz jebkura no atvasinātajiem ceļiem, attēls tiek pietuvināts ceļa saturam.

## Pērļu Plāksne

**Pērļu Plāksne** ir kāršu izdales kurpes katras rokas precīzs attēlojums. **Neizšķirta iznākums** tiek parādīts Pērļu plāksnes ceļa atsevišķā šūnā un apzīmēts ar zaļu aplīti.

Ikonas			
Nozīme	Pūķis uzvar	Tīģeris uzvar	Uzvar Neizšķirts

Pirmais simbols parādās režģveida ceļa kreisajā augšējā stūrī, un ceļš piepildās vertikāli uz leju cauri visām sešām kolonnas šūnām, tad neatkarīgi no katras rokas iznākuma no augšas sāk pildīties kolonna blakus.

Noklikšķinot/pieskaroties Pērļu plāksnes statistikas lauciņam, var redzēt iznākumus, kas uzrādās ar burtiem, kuri atbilst laimējušajiem iznākumiem (pūķis, tīģeris, neizšķirts vai neizšķirts mastā) vai ar cipariem, kas atbilst laimējušo roku punktu summām.



### Rīcības Plānu Zondēšana (Jaut. Pūķim, Jaut. Tīģerim)

Rīcības plānu zondēšana palīdz spēlētājiem paredzēt nākamās spēles kārtas iznākumu. Ja pievieno pūķa vai tīģera spēles iznākumu, tad tā parāda, kādas būs tendences Lielajā ceļā, Lielacainā zēna ceļā, Mazajā ceļā, Tarakānu ceļā un Pērļu plāksnē.

Nospiediet **pogu Jaut. Pūķim**, lai apskatītu ceļus gadījumā, ja nākamais iznākums ir pūķa uzvara, vai nospiediet pogu **Jaut. Tīģerim**, lai redzētu, kā tie izskatīsies, ja nākamais iznākums ir tīģera uzvara.



Simboli uz pogām attēlo aktuālo pēdējo simbolu katrā no atvasinātajiem ceļiem.

## Navigācijas Vadīklas

**Foajē poga** var tikt nospiesta jebkurā laikā no jebkuras spēles. Tā ļauj viegli mainīt galdu, izvēlēties jebkuru citu tiešraides spēli vai vienkārši atstāt galdu. Jūs netiksiet noņemts no pašreizējā galda līdz brīdim, kad būsiet izvēlējies jaunu galdu, kuram pievienoties, tāpēc foajē var izmantot, lai, paliekot pie pašreizējā galda, pārlūkotu citas spēles. Kad esat nokļuvis foajē lapā, lūdzu, noklikšķiniet uz **pogas Atgriezties pie Spēles**, lai izietu no foajē un atgrieztos pie sava atvērtā galda.



Noklikšķinot uz **Tērzēšanas pogas**, atveras tērzēšanas logs, kur var nosūtīt ziņojumus dīlerim un citiem spēlētājiem. Mūsu dīleri sazināsies ar jums tiešajā ēterā un atbildēs uz jebkuriem jautājumiem, kas attiecas uz spēli.



Ja vēlaties runāt ar mūsu **Tiešraides Klientu Atbalsta Komandu**, lūdzu, izvēlieties attiecīgo tērzētavu, noklikšķinot uz **pogas Atbalsts**, kur jums palīdzēs privāti.



Tērzēšanas ziņojumus visu laika periodu pārrauga īpašs studijas personāls. Ja saziņā pie galda ar dīleri un/vai citiem spēlētājiem lietojat nepiemērotu vai rupju valodu vai piesārņojat tērzētavu ar nevajadzīgiem ziņojumiem, jebkurš tērzēšanas ziņojums var tikt izdzēsts, un jūsu tērzēšanas funkcija var tikt bloķēta.

Noklikšķinot uz **Skaņas Regulēšanas pogas**, atveras slīdnis, kas pie jūsu galda ļauj izmainīt skaņas stiprumu. Noklikšķinot uz Skaņas regulēšanas pogas, spēlei izslēdzas skaņa — pēc tam tā pārveidojas par ikonu „Skaņa izslēgta”.



Spēle pēc noklusējuma atveras ar izslēgtu skaņu. Lūdzu, noklikšķiniet uz **pogas Skaņa izslēgta**, lai ieslēgtu skaņu. Pēc tam ikona pārveidosies par **Skaņas Regulēšanas pogu**.



Noklikšķinot uz **Vēstures pogas**, atveras logs, kas detalizēti parāda jūsu darbības mūsu Live kazino. Tas pēc noklusējuma atver jūsu vēsturi Šodien. Savu vēsturi var apskatīt arī par iepriekšējām dienām, izvēloties cilni Iepriekš.



Izvēlieties no saraksta to spēles kārtu, kuru apskatīt detalizēti, tostarp visas savas uzliktās likmes. Jūsu spēles kārtas detalizēta vēsture parādās **Vēstures logā** un ir sadalīta divās daļās: spēles kārtas informācija un informācija par likmēm.

Noklikšķinot uz **pogas Spēles instrukcija**, atveras tas palīdzības logs, kurā atrodaties patlaban.



Noklikšķinot uz **pogas Iestatījumi**, atveras **iestatījumu logs**, kas ļauj iestatīt vēlamās izvēles.

**Cilnē Vispārīgi** ir pieejamas šādas iespējas:



- Videoplūsma: Ieslēgts/Izslēgts.
- Pārvaldīt video kvalitāti.
- Pārvaldīt video saturu — vienas vai vairāku kameru skats.
- Pārvaldīt video skaņu.
- Pārvaldīt spēles efektus.
- Valoda—mainīt interfeisa valodu.

**Cilnē Likmes** ir pieejamas šādas izvēles:

**Uz darbvirsmas:**

- Rādīt likmju likšanas statistiku.
- Liela un Maza — izvēlēties rādīt papildlikmes vai nē.
- Sarkana un Melna — izvēlēties rādīt papildlikmes vai nē.
- Vienā spēles kārtā var izvēlēties tikai 1 no 2 papildlikmēm

**Mobilajās ierīcēs:**

- Rādīt likmju likšanas statistiku.
- Liela un Maza — izvēlēties rādīt papildlikmes vai nē.
- Sarkana un Melna — izvēlēties rādīt papildlikmes vai nē.
- Vienā spēles kārtā var izvēlēties tikai 1 no 2 papildlikmēm

Noklikšķinot uz **pogas Klasiskais Skats**, spēles skats tiek mainīts uz **Klasisko režīmu**, kurā video rāda nelielā rāmī. Virtuālais galds ir redzams zem video, un katram lauciņam tiek parādītas grafiskās kārtis.



Ja interneta savienojums ir lēns vai nestabils, spēles interfeiss var automātiski nomainīties uz klasisko režīmu. Šādā gadījumā video tiek automātiski iestatīts uz **Zemu video izšķirtspēju**.

Noklikšķinot uz **pogas Pilnekrāns**, tiek palaists **Pilnekrāna** režīms, un spēle un/vai foajē aizpilda visu ekrānu. Lai izietu no šī režīma, vēlreiz noklikšķiniet uz pogas, vai arī uz tastatūras nospiediet „Esc” taustiņu.



## Kāršu Jaukšana un Kāršu Maiņa

Kavu jaukšana notiek, kad no kāršu izdales kurpes tiek izņemta sadalošā kārts, un spēles kārta ir pabeigta.

Kad spēles laikā parādās sadalošā kārts, to noņem un roku pabeidz. Dīleris paziņo „**Kurpes pēdējā roka**”. Kad šī roka ir pabeigta, kārtis vairs nedala līdz brīdim, kad nomaina kāršu izdales kurpi vai sajauc kārtis.

Saskaņā ar ieviesto kārtību kārtis jauc (samaisa) kāršu maisītājs uz papildu galda vai dīleris uz spēles galda.

Kāršu maiņas process pie katra kāršu galda notiek vienreiz diennaktī. Tomēr kārtis ir jānomaina arī šādos gadījumos:

- Galdu atvēra pēc laika, kurā nenotika nekādas darbības;
- Pie galda nebija pieejama videoplūsma;
- Spēles kārtas laikā uz grīdas nokrita vairāk nekā trīs kārtis;
- Kāršu izdales korpē atrodas kārts ar bojātu svītrkodu.

## Spēles Neērtības

**Jūs esat personīgi atbildīgs** par savu likmju pareizu izvietošanu uz Dragon Tiger galda.

Jebkuras tehniskas kļūmes vai cilvēka kļūdas gadījumā par to nekavējoties tiek paziņots **Maiņas Vadītājam**.

**Ja spēles procesā notiek jebkāda kļūda**, tad spēles kārtu īslaicīgi aptur, un tiek informēts maiņas vadītājs. Ekrāna ziņa informē par to, ka problēma tiek risināta.

Ja **Maiņas Vadītājs var nekavējoties atrisināt kļūdu**, (piem., kāršu atkārtotu skenēšanu, kāršu novietošanu pareizajās pozīcijās utt.), tad spēles kārtu turpina kā parasti.

Ja **tūlītējs atrisinājums nav iespējams**, tad spēles kārtu anulē, un visu spēlētāju, kuri piedalījās šajā spēles kārtā, sākotnējās likmes tiek atgrieztas.

Ja laiks, kurā liek likmes, ir beidzies, **sistēma var noraidīt likmi**, kas nav uzlikta laikā, neatbilst galda minimumam vai maksimumam vai arī citu darījuma problēmu dēļ.

Ja liekat **likmi, kas ir mazāka par galda minimālo likmes limitu**, to parāda kā neaktīvu žetonu. Par to informēs mazs rīka padoma logs virs jūsu likmes. Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, visus neaktīvos žetonus noraida.

Ja jūsu **likme pārsniedz jebkuru maksimālo likmes limitu**, to automātiski koriģē, un par to informēs mazs rīka padoma logs virs likmes.

Ja spēle beidzas ar jūsu **prāt nekorektu iznākumu** vai jebkuru citu neatbilstību dēļ, lūdzu, sazinieties ar kazino klientu atbalsta centru, nosaucot **Spēles ID Numuru**.

## Savienojuma Pārtraukuma Noteikumi

Pragmatic Play Live kazino pakalpojumi tiek nodrošināti internetā, no kura dažkārt varat tikt atvienots. Tas rada potenciālas problēmas spēles plūsmai un jūsu lietotāja pieredzei.

Lai samazinātu negaidītu savienojuma pārtraukumu ietekmi, brīdī, kad pazūd savienojums ar spēles serveri, uz ekrāna parādīsies ziņojums par atkārtota savienojuma izveidi.

Savienojuma pārtraukuma gadījumā piemēro šādus kļūdu risinājumu noteikumus:

- Ja savienojums pārtrūkst **pirms** uz ekrāna parādās ziņojums „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”, un serveris vēl nebija pieņēmis likmes, tās netiks atskaitītas no bilances, un jūs nepiedalīsities šajā spēles kārtā. Kad savienojums izveidots, lūdzu, pārbaudiet savu bilanci un nekavējoties informējiet savu kazino operatoru, ja ir radusies kāda problēma.
- Ja savienojums pārtrūkst **pēc tam**, kad uz ekrāna parādās ziņojums „**LIKMES PĀRTRAUKTAS**”, un serveris bija pieņēmis likmes, spēle turpināsies kā parasti, un visi laimesti tiks apstrādāti atbilstoši spēles iznākumam neatkarīgi no savienojuma pārtraukuma.

**Pēc tam, kad noticis savienojuma pārtraukums**, lūdzu, pārbaudiet savus laimestus **Vēstures logā** un, ja ir radusies kādas šaubas par spēles iznākumiem, lūdzu, sazinieties ar tiešo atbalstu pašā spēlē vai kazino klientu atbalsta centru, nosaucot **spēles ID numuru** un detalizēti paskaidrojot konkrētās spēles problēmu.

Ja **savienojums ar galdu no Studijas ir pārtrūcis** ilgāk nekā piecas minūtes, spēle tiek anulēta.

Ja mēs noskaidrojam, ka jūs būtu laimējis šajā spēles kārtā, tad laimests tiks ieskaitīts jūsu kontā ar **Kazino Klientu Atbalsta Centra** palīdzību.

# 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.

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.